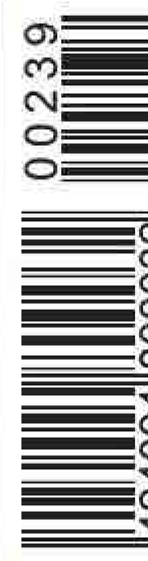
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #239 | 3,50€

Play manía



GRATIS GUÍA SPIDER-MAN

32 PÁGINAS



COMPARATIVA

JUEGOS DE SUPERHÉROES

¡Spider-Man contra todos!

REPORTAJE

40 JUEGAZOS PARA ESTE OTOÑO

Red Dead Redemption II ▪ Battlefield V
Spyro: Reignited Trilogy ▪ Life is Strange 2
Fallout 76 ▪ Just Cause 4 ▪ Darksiders III
Hitman 2 ▪ SoulCalibur VI...

PARTICIPA

¡Regalamos una PS4 Pro edición limitada 500 millones!

MULTIJUGADOR + ZOMBIES + BLACKOUT:

EL BATTLE ROYALE QUE QUIERE DESTRONAR A FORTNITE

CALL OF DUTY® BLACK OPS IIII

¡ANALIZADOS!

- SHADOW OF THE TOMB RAIDER
- SPIDER-MAN
- DRAGON QUEST XI
- NBA 2K19
- DIVINITY: ORIGINAL SIN II
- PES 2019



LA HISTORIA DE DRAGON QUEST

Descubre cómo se gestó la saga que puso la semilla del rol japonés

¡CON LA COMIDA SÍ SE JUEGA!

La cocina como ingrediente fundamental en los videojuegos



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

La mejor entrega de la serie nos lleva a la Antigua Grecia

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



¿Sólo puede quedar uno?

Sólo puede quedar uno. Ésta es la premisa fundamental de cualquier battle royale (al menos en su concepción original). Ahora mismo en el género indiscutiblemente reina *Fortnite*, por mucho que *PlayerUnknown's Battlegrounds* mostrara el camino y que otros como *H1Z1* se hayan sumado a la fiesta reclamando su parte del pastel.



Pero este otoño duros adversarios entran en liza, empezando por el juego que ocupa nuestra portada. *Call of Duty: Black Ops 4* presenta la que puede ser su mejor arma este año: Blackout. Un battle royale con todo lo bueno de esta franquicia y con vehículos, zombis... Será un gran éxito, pero parece difícil que pueda arrebatarle el trono a *Forrnite*. El juego de Epic le lleva mucha ventaja, tiene un enfoque más "para todos los públicos" y, sobre todo, es gratuito. En cualquier caso, yo estoy deseando que empiece la batalla de los battle royale, a la que también se van a sumar otros títulos de peso como *Battlefield V* con su modo FireStorm, *Dying Light: Bad Blood*... ¿Realmente sólo puede quedar uno? Ya veremos quién resiste y a cuántos de ellos se los lleva la tormenta...

Esta batalla es uno de los platos fuertes para este otoño, pero hay muchos más. Nosotros hemos contado más de 40 juegos que harán que tu vuelta a la rutina tras las vacaciones veraniegas sea mucho más llevadera, como *Red Dead Redemption II, Assassin´s Creed Odyssey, Fallout 76*... De todos ellos hablamos en este número junto a los grandes lanzamientos de este inolvidable mes de septiembre: *Shadow of the Tomb Raider, Spider-Man, Dragon Quest XI, NBA 2K19, PES 2019*... Bocados todos ellos difíciles de rechazar. Y ya que hablamos de bocados, no os perdáis el original reportaje de Borja Abadie sobre el uso de la comida como mecánica en los videojuegos. Rico, rico... y con fundamento.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

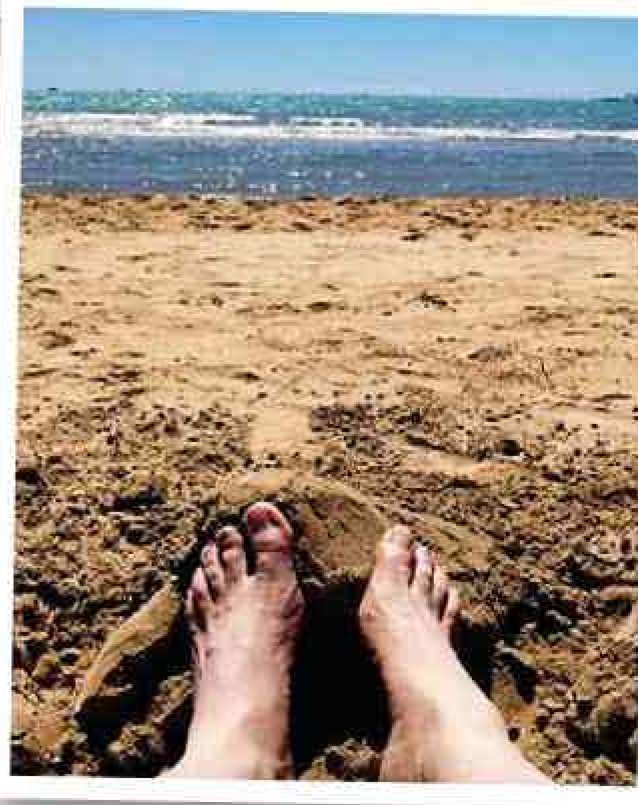
Este mes nos ha dado tiempo a... irnos a la playa y después volver corriendo para analizar el aluvión de novedades de este bendito septiembre.



Carlos Torres estuvo en la presentación de *Destiny 2: Los Renegados* en Madrid y pudo probarlo de forma anticipada.



Y ese mismo día estuvo en el Jarama por la mañana en el evento de *V-Rally 4* y charló con su director Alain Jarniou.



Pero no os vamos a engañar. La inmensa mayoría de los días de este verano nos los hemos pasado tumbados en la playa. ¡Este mes la revista se ha escrito sola!

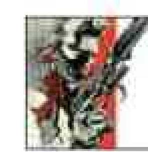
Lo que nos habéis dicho...

Difícil decisión



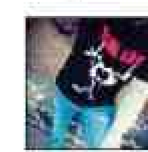
@JoNiBoSsOficial
@revisplaymania este mes sois malos. A ver qué póster pongo, el de #SpiderManPS4 o el de #ACOdyssey. La mejor lectura sin duda. Gracias @daniacal.

Obra de arte



@juanjesusjuanse
No hay palabras que definan esta obra de arte que es *Metal Gear Solid*. Insuperable.

¡Queremos guías!



@KarpUDLP
Aunque los pósters están bien, nada como una buena guía @revisplaymania La echaré de menos este mes.

¡Queremos pósters!



@MParras_ps3
Yo discrepo totalmente. Donde estén los pósters, que se quiten las guías jajaja.

Cyberhype 2077



@JoseOlivares06
Veo una gran expectación con *Cyberpunk 2077*. Es bestial lo que hemos visto y no sé si realmente será como se muestra y si no es así, será una decepción tremenda con todo el hype que hay.

Necesitamos más datos



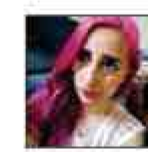
@FiblaOriol
Me quiero comprar un videojuego pero no me aclaro. ¿Me podéis recomendar alguno por favor @revisplaymania?

Seguimos muy vivos

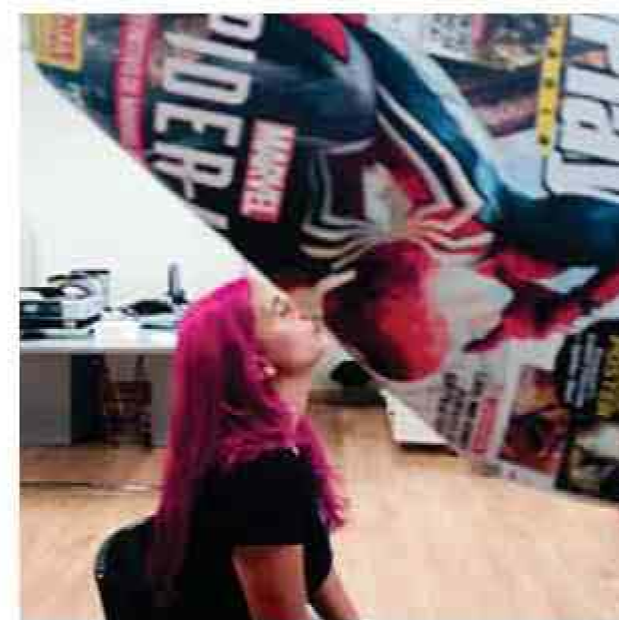


@eternalbowman
¿Playmanía aún existe? Juas, acabo de volver al 2006 @revisplaymania.

Nuestra Mary Jane



@EvaFarto
La portada de este mes gustó mucho en la oficina jajajaja @revisplaymania #momentosinolvidables.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #239

Play manía

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA
Call of Duty Black Ops 4
» **Treyarch muestra sus armas** para conquistar el género de los shooters... ¡y también el de los battle royale!

REPORTAJE

PÁGINA 24

» **Vuelta al cole.** ¿Tienes depresión postvacacional? ¡Pues olvídala con estos 40 juegazos que salen este otoño!

NOVEDAD

PÁGINA 42

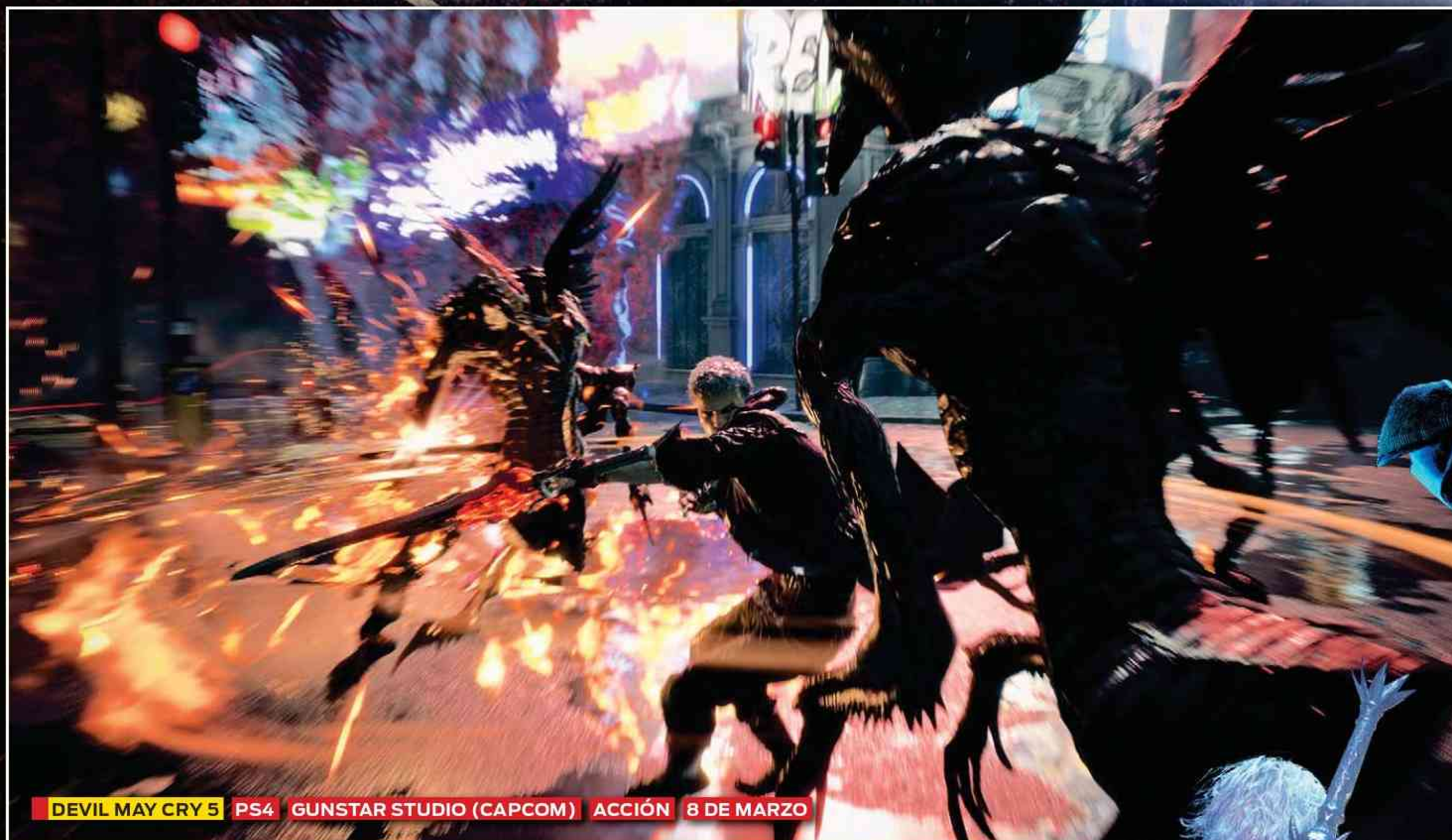
» **Shadow of the Tomb Raider.** Lara Croft vuelve en una aventura que nos ha dejado impresionados.

REPORTAJE

PÁGINA 34

Assassin's Creed Odyssey
La Antigua Grecia nos espera en la entrega más grande y ambiciosa de esta saga, que ahora abraza sin tapujos los caminos del rol.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



DEVIL MAY CRY 5 | PS4 | GUNSTAR STUDIO (CAPCOM) | ACCIÓN | 8 DE MARZO

Devil May Cry 5 arrasa con todo

EL REGRESO DE **NERO Y DANTE** TRIUNFA CON SU PRESENTACIÓN EN LA GAMESCOM

La ciudad de Colonia tuvo la suerte de recibir el nuevo gameplay de *Devil May Cry 5*, dentro de la célebre Gamescom. Un evento en el que hemos podido conocer mejor el estilo de lucha de Nero, protagonista del juego junto a Dante y un tercer personaje aún por revelar. Ambientado años después de *Devil May Cry 4* (aunque cronológicamente iría después de *DMC2*), en esta aventura Nero ha montado su propia agencia de "Cazademonios". Con ayuda de la inventora Nico, el joven guerrero ha de afrontar una funesta amenaza que se cierne sobre Red Grave City.

Para la Gamescom 2018 Capcom ha querido mostrar cómo pelea Nero. Este cazademonios cuenta con su espada Red Queen y la pistola Red Rose, pero ya no posee el Devil Bringer. El brazo demoníaco que tan buenos resultados le dio en *DMC4* le ha sido arrebatado "por las malas", cortesía de un misterioso encapuchado. Y ahí es donde entra Nico, la "socia" de Nero y una de las grandes revelaciones del juego. Nico ha creado un nuevo brazo robótico para Nero, o más bien, "brazos". Cada modelo de Devil Breaker tiene un máximo de cuatro cargas, que se traducen en ataques eléctricos, lanzar ondas de choque o "congelar" el tiempo, entre otras técnicas. Para dar más intensidad a cada batalla, no podremos escoger modelo de brazo: si queremos cambiar, antes debemos agotar las cargas del brazo equipado. Los brazos están repartidos por todo el escenario, y si nos quedamos sin reservas Nero tendrá que luchar con una extremidad menos. La combinación de Devil Breaker, pistola y espada da lugar a combates espectaculares, donde se premia al jugador más hábil: cuanto más "vistoso" sea nuestro estilo, mejor será la música que escuchemos. Será el complemento perfecto a un apartado visual sobresaliente. El versátil RE Engine funciona "que da gusto" en el juego, tanto en los momentos de acción como a la hora de reproducir los rostros de los protagonistas, escaneados de actores reales. <

El Devil Breaker de Nero añade espectacularidad a los combates, en los que el juego nos "premia" ajustando la música a nuestra habilidad.

Cada Devil Breaker se basa en un tipo de poder especial. Ragtime permite "congelar" el tiempo e inmovilizar a nuestros enemigos.





Los brazos se pueden destruir para librarnos de un enemigo o si es necesaria una maniobra de evasión.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

SPIDER-MAN ARRASA EN VENTAS

Nuestro amistoso vecino dobla las cifras de ventas que consiguió *God of War* en su estreno y ya se ha convertido en el videojuego más rápidamente vendido de 2018, superando así a *Far Cry 5*. Y tú, ¿ya has caído en sus redes?

PLAYSTATION VR SIGUE CRECIENDO

Ya se han vendido más de 3 millones de dispositivos PS VR y su catálogo sigue creciendo todos los meses con interesantes propuestas de todo tipo.

SONY HA VENDIDO MÁS DE 500 MILLONES DE CONSOLAS

Se dice pronto, pero Sony ya ha vendido más de 525 millones de consolas PlayStation en todo el mundo (sumando las cifras de ventas de todas sus consolas). Y lo ha celebrado lanzando una preciosa edición especial de PS4 Pro limitada a sólo 50.000 unidades en todo el mundo.

BAJAN

TIROTEO EN UN TORNEO DE E-SPORTS

El pasado 26 de agosto, durante un torneo de *Madden*, un jugador ya eliminado acabó a tiros con la vida de otros jugadores. Un suceso terrible que algunos han aprovechado para relacionar, de nuevo, los videojuegos con la violencia.

INSURGENCY: SANDSTORM

El shooter bélico "realista" de Focus retrasa su salida en PC hasta el 12 de diciembre, lo que mucho nos tememos que a su vez también retrasará el lanzamiento del juego en PS4, previsto para mediados de 2019.

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

El nuevo "metroidvania" de Koji Igarashi, creador de algunos de los *Castlevania* más míticos, se retrasará un poco más (aunque lo veremos en 2019). Pero lo peor de todo es la confirmación de que se ha cancelado su lanzamiento en PS Vita, escudándose en que ya no se hacen juegos en formato físico para ella. Una verdadera lástima.





Las recreación de los poblados será muy realista. Los escenarios parecen más vivos que nunca.



Los eventos aleatorios se entrelazan con las misiones de una forma natural.



Arthur vive y lucha junto a los otros miembros de la banda de Van der Linde.

El tren del hype llega al Lejano Oeste

RED DEAD REDEMPTION 2 | ROCKSTAR | PS4 | 26 DE OCTUBRE



Cada vez queda menos para que el lanzamiento más esperado del año esté entre nosotros. A un mes del deseado acontecimiento, Rockstar continúa aportando detalles de su ambiciosa epopeya. Aunque ya hemos conocido a los miembros de la banda de Dutch van der Linde, lo cierto es que los jugadores sólo podrán jugar como Arthur Morgan. "Jugar con un solo personaje nos parecía más apropiado para la estructura y la narrativa de un western" señalan John Bass y Aaron Garbut, directores de arte del juego. Además, *RDR 2* contará con el mapeado más grande que Rockstar ha diseñado en su historia, superando incluso a la inmensa ciudad de Los Santos de *GTA V*. Así mismo, han querido dejar claro que el juego no solo será titánico en dimensiones sino también en profundidad, dando lugar a "un mundo abierto como ningún otro".



HYPE Station son espacios en centros comerciales en los que podemos jugar a PS4, participar en torneos y concursos e incluso leer PlayManía.

HYPESTATION | ESPACIOS DE OCIO

HYPE Station se estrena en Madrid y Valencia

Los HYPE Station son espacios en centros comerciales de toda España en los que podemos jugar a los mejores juegos de PS4, participar en torneos y concursos... ¡incluso leer PlayManía! Comenzaron el año con ocho centros, pero ya os comentamos que en este 2018 iban a continuar expandiéndose. ¡Y de qué manera! El pasado 10 de agosto HYPE Station abrió su primer espacio gamer en Madrid, concretamente en el centro comercial Plaza Norte 2, en un exitoso evento al que acudieron también destacados youtubers. Y para cuando leáis esto ya habrán inaugurado otro más en Valencia, en el Centro Comercial MN4. con éste ya son 10 espacios HYPE Station abiertos por todo el territorio nacional, en una decidida apuesta por unir a la comunidad gamer española en una misma red. Ya tienen 18.000 socios registrados.



Con las recientes inauguraciones en Madrid y Valencia, ya hay diez espacios gamer repartidos por toda España. Y ya cuentan con 18.000 socios registrados.

JUDGE EYES | PS4 | AVENTURA DE ACCIÓN | 2019

Investigando crímenes en las calles de Kamurocho

Fue el anuncio más destacado del pasado Tokyo Game Show. El estudio responsable de la saga *Yakuza* está terminando *Judge Eyes*, una aventura de acción que comparte escenario (Kamurocho) y no pocas mecánicas con los *Yakuza*, aunque estará más centrado en la investigación (habrá que buscar pruebas, estudiar escenas de crímenes...). ¡Y ya está confirmado que sale en Occidente!



Manejaremos a Takayuki Yagami, un abogado reconvertido a detective privado que investigará crímenes por Kamurocho.



Drinkbox Studios vuelven a brindarnos un "metroidvania" con ambientación mexicana.

GUACAMELEE 2 | DRINKBOX STUDIOS | PS4 | YA DISPONIBLE

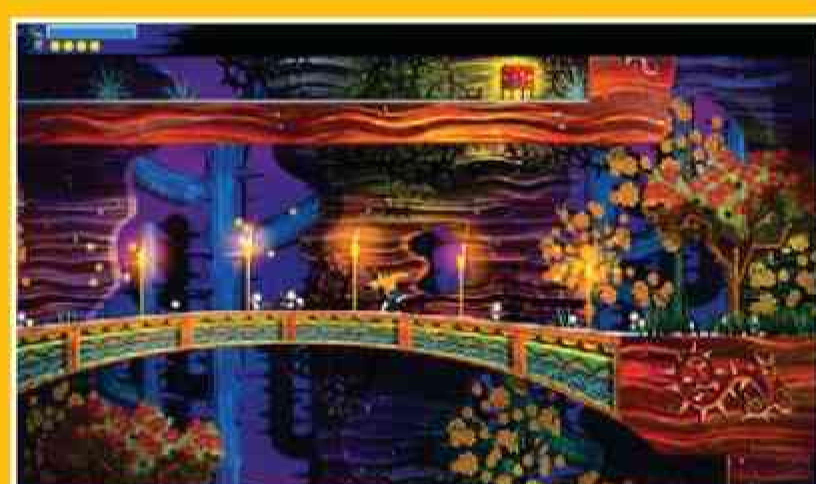
Guacamole a base de puños

Es una alegría cuando un videojuego independiente cosecha tanto éxito entre crítica y público que sus desarrolladores pueden permitirse lanzar una secuela. Este es el caso de los canadienses DrinkBox Studios y su *Guacamelee 2*. Con el título ya disponible en nuestras consolas podemos decir que el regreso de Juan Aguacate es todo un acierto. Ambientado siete años después de los acontecimientos de la primera entrega, la aventura comienza con Juan viviendo felizmente con su familia. Afortunadamente para los enamorados de los puñetazos y las patadas voladoras esta paz se ve interrumpida. Un nuevo villano amenaza con desatar el apocalipsis y sólo nuestro protagonista podrá hacer frente a tamaña amenaza.

Es cierto que el planteamiento no resulta novedoso y que esta secuela quizás peca de ser demasiado continuísta con respecto a lo visto en la primera entrega. Pero aún así, su gran sistema de combate, el alocado humor que desprende en cada instante y su genial diseño de niveles hacen que *Guacamelee 2* sea un imprescindible para los amantes del género y una apuesta segura para todos aquellos que disfrutaron del original.



Los combates vuelven a ser los protagonistas. Aún así, las secciones de plataformeo son impecables.



La aventura cuenta con pocos bosses pero sus altas dosis de reto y originalidad dejan un balance positivo.

EN POCAS PALABRAS

REGRESO AL PRESENTE

TIMESPLITTERS HA RESUCITADO

Koch Media ha anunciado la **adquisición de la querida saga Timesplitters**. El acuerdo sitúa a la productora y distribuidora como propietaria de la propiedad intelectual y los derechos para **crear videojuegos basados en la licencia**, que serán producidos por el sello **Deep Silver**. Sin duda, una gran noticia para los fans de esta serie.

SUPER BRUJO AL RESCATE

HENRY CAVILL SE DEJA LA BARBA

El actor estadounidense **Henry Cavill**, que fue el último **Superman** en la gran pantalla, ha confirmado que **interpretará a Geralt de Rivia en la adaptación a serie de The Witcher**. La producción, que comenzará a rodarse dentro de poco, constará de **ocho episodios** y tiene previsto su estreno para **2019 en la plataforma Netflix**.



OTRA REMASTERIZACIÓN

NUNCA ES TARDE SI LA DICHA ES BUENA

Square Enix ha anunciado que ***The Last Remnant Resmastered*** **llegará a PS4** el próximo **6 de diciembre**. Lanzado originalmente en 2008, sorprendió a los amantes del **rol por su apasionante historia** e intrincado sistema de combate. Utilizarán **Unreal Engine 4** por lo que gráficamente promete brillar.

RECUERDOS VIRTUALES

KINGDOM HEARTS TE PONE AL DÍA

Está claro que las andanzas de **Sora y sus amigos**, Kairi y Riku, a lo largo de la prolífica saga **Kingdom Hearts** pueden aturullar a más de uno. Es por esto que **Square Enix** ha anunciado durante el **Tokyo Game Show** ***Kingdom Hearts: VR Experience.*** Un museo interactivo que nos hará disfrutar de los momentos más significativos de la saga. **Llegará este año en exclusiva para PlayStation VR y será totalmente gratuito.**

VUELVE KATANA EN MANO

EL SAMURÁI MATADEMONIOS

El clásico de **PS2** ***Onimusha: Warlords*** **vuelve el 15 de enero** a nuestras **PS4**. Lanzado originalmente en 2001, cautivó a más de dos millones de jugadores en todo el mundo. **Capcom afronta este regreso** añadiendo compatibilidad con stick analógico, opción de pantalla panorámica y **gráficos en alta resolución** entre otras novedades.



BIRDIES" CON LICENCIA

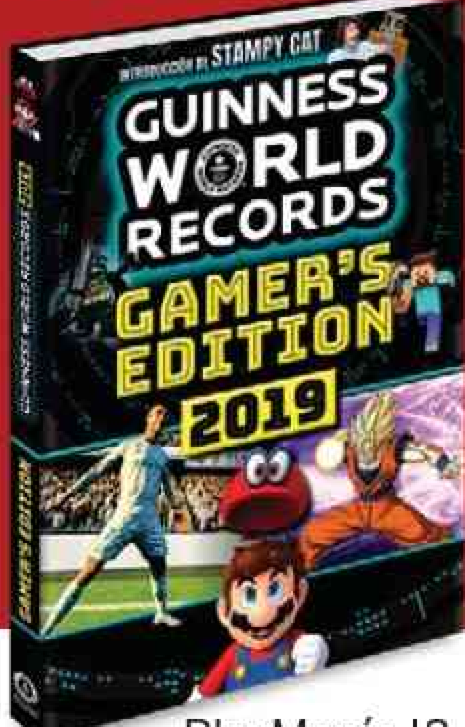
2K AHORA TAMBIÉN JUEGA AL GOLF

2K ha lanzado (casi por sorpresa) ***The Golf Club 2019 Featuring PGA TOUR,*** un gran simulador de golf que ahora cuenta con la **licencia oficial** del PGA TOUR. Ya está **disponible en PS4 (sólo en descarga digital).**

REGALAMOS 2 PACKS DE LIBROS

Síguenos en Twitter **@revisplaymania** y cuéntanos cuál es tu mayor récord en los videojuegos con el hashtag **#RecordsGuinnessPlaymania**
Anunciaremos a los ganadores el 28 de septiembre. Sólo para residentes en España.





¿QUÉ PASA CON...?

... el battle royale *Dying Light: Bad Blood*?

Techland también quiere intentarlo en el género del momento, adaptándolo a su titulo estrella: *Dying Light*. *Bad Blood* es una expansión del juego, en la que seis jugadores compiten por escapar de una ciudad repleta de zombis. ¡Y es gratis!

... *Resident Evil 2* y su Edición Coleccionista?

Pues que costará unos 200 euros y que, además del juego, incluirá figura de Leon S. Kennedy, un juego de llaves, libro de arte, banda sonora, un pin y DLC del juego. Y todo, en un baúl bien "cuqui".



... *Shenmue III* y su fecha de lanzamiento?

Ah, ¿que el remake de *Shenmue I & II* os ha dejado con más ganas de Ryo Hazuki? No hay problema: el "héroe del montacargas" volverá el 27 de agosto de 2019.

... *Sekiro*, lo próximo de FromSoftware?

El heredero espiritual de *Tenchu* repartirá mandobles a partir del 22 de marzo de 2019. Y vendrá acompañado de una edición de lujo, con una figura de Shinobi de 17 centímetros, un mapa y unas monedas de réplica, entre otros objetos.

... *Déraciné*?

El próximo 6 de noviembre podremos disfrutar del primer juego de FromSoftware para PlayStation VR. ¡Al fin!

... el nuevo *Samurai Shodown* de SNK?

¡Menudo sorpresón en el TGS 2018! Tras años de ausencia, la saga de lucha regresa con unos increíbles gráficos 3D y jugabilidad 2D. ¡Toca esperar hasta 2019!



STREETS OF RAGE 4 | PS4 | LIZARDCUBE/DOTEMU | 2019

Las calles arderán de nuevo con *Streets of Rage 4*

Tras el éxito alcanzado con *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, el estudio francés Lizardcube ya trabaja en su próximo remake de un juego de SEGA. El clásico *Streets of Rage* vuelve con una nueva entrega, manteniendo las claves de la saga original: jugabilidad en 2D, matones por doquier y muchos "guantazos". Axel Stone y Blaze Fielding regresan en un juego con estilo arcade, mecánicas más modernas y un especial cuidado tanto en el diseño de escenarios como en los personajes.



Todos los gráficos del juego han sido dibujados a mano, con un resultado espectacular: es fiel al original y a la vez lo asemeja al anime.



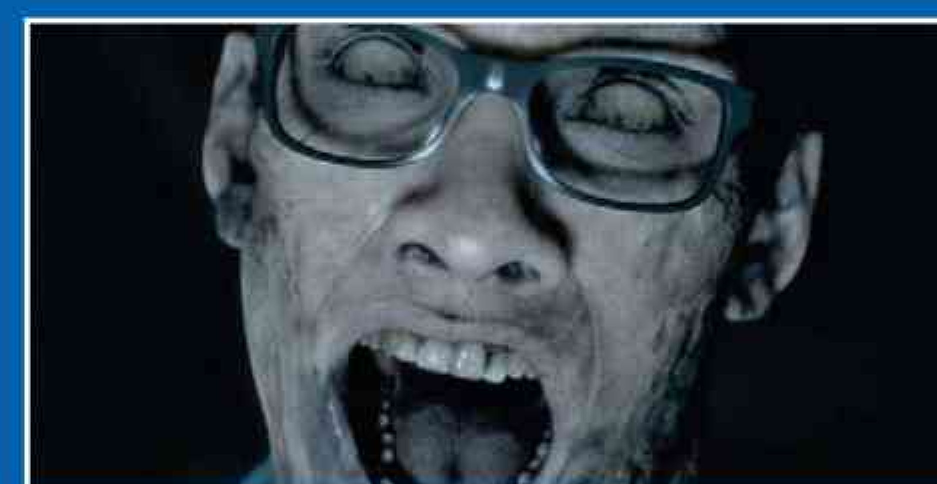
THE DARK PICTURES: MAN OF MEDAN | SUPERMASSIVE GAMES | PS4 | 2019

Man of Medan: terror en alta mar

Parece que en Supermassive Games le han cogido "el gusto" al miedo. Después de estremecernos con *Until Dawn* y su secuela para PS VR, *Rush of Blood*, el estudio ya trabaja en no uno, sino varios juegos de terror. Todos ellos van a formar parte de The Dark Pictures, una antología de títulos que llegarán de forma progresiva, a un ritmo de dos entregas anuales. Es un modelo similar al de las series televisivas y sus múltiples temporadas. El nexo en común de todas las entregas es que van a ser juegos "cinemáticos", o lo que es lo mismo: aventuras con una gran carga narrativa, en la que el destino de los personajes dependerá de lo que decidamos. Es el mismo estilo que hizo grande a *Until Dawn*, y que va a seguir el primer juego de esta antología. En *Man of Medan* un grupo de amigos se embarca en una aventura de submarinismo, en busca de unos restos de la Segunda Guerra Mundial, hundidos en esa zona. Pronto empiezan a suceder fenómenos extraños, y nos corresponde a nosotros desentrañar el misterio... ¡si es que sobrevivimos! *Man of Medan* tendrá cinco personajes jugables; tanto su destino como el desenlace del juego dependerá de nuestras decisiones. Para hacer la propuesta más "rejugable", la historia tendrá caminos secundarios, múltiples ramificaciones y varios finales posibles.



El motor gráfico Unreal Engine 4 sustituye a Decima, el que hasta ahora había usado Supermassive Games en sus títulos.



Los sobresaltos serán constantes a lo largo de todo el juego. ¡A ver quién es el valiente que se atreve a probarlo de noche!

¿QUIERES GANAR UNA PS4 PRO EDICIÓN LIMITADA 500 MILLONES?

Sony celebra que ha superado los 500 millones de consolas PlayStation vendidas a nivel global con una PS4 Pro de 2 TB en edición limitada a sólo 50.000 unidades. ¿Te gusta? ¡Pues **PlayManía** y **Sony PlayStation España** te dan la oportunidad de llevarte una a casa!

¿CÓMO?

Comparte con nosotros una foto tuya que demuestre lo fan que eres de PlayStation y de PlayManía. **Muestra en la foto tu colección** de juegos, consolas y/o merchandising de PlayStation, **junto a este número de la revista** que tienes en tus manos.

¿DÓNDE?

En Twitter: síguenos en Twitter **@revisplaymania** y tuitea la foto con el hashtag **#PS4500millonesPlaymania**

En Facebook : síguenos en **www.facebook.com/revistaplaymania/** y comparte tu foto en la publicación que fijaremos en la parte superior de la página.

¿CUÁNDO?

Podrás compartir tu foto desde el **24 de septiembre** hasta el **5 de octubre.**

¡Ojo! No buscamos al mayor coleccionista de PlayStation. ¡Cualquiera puede participar aunque la colección no sea muy grande!

Anunciaremos el ganador en el próximo número de la revista y nos pondremos en contacto con él a través de las redes sociales.

Sólo una foto por persona. Sólo para residentes en España.

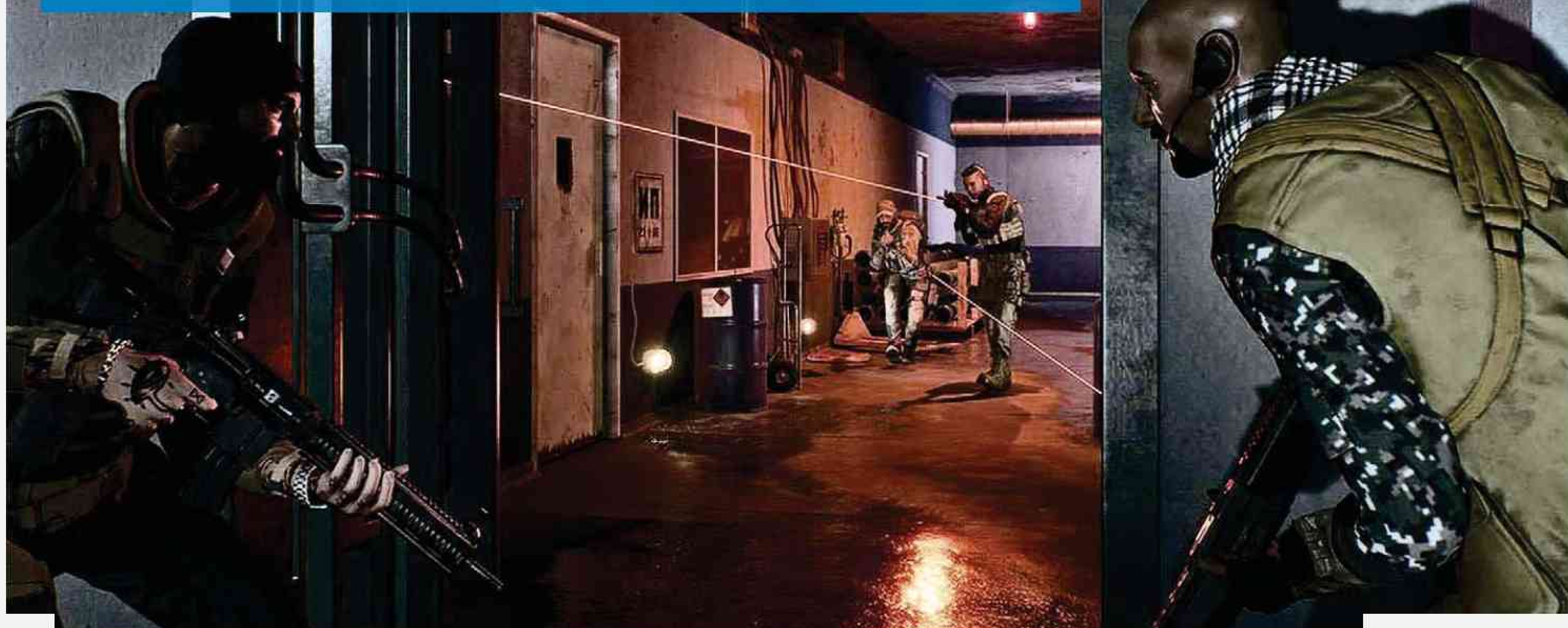
PRESENTE Y
DE PLAYSTATION VR

YA DISPONIBLES

Firewall Zero Hour

PS4 | FIRST CONTACT ENTERTAINMENT | SHOOTER

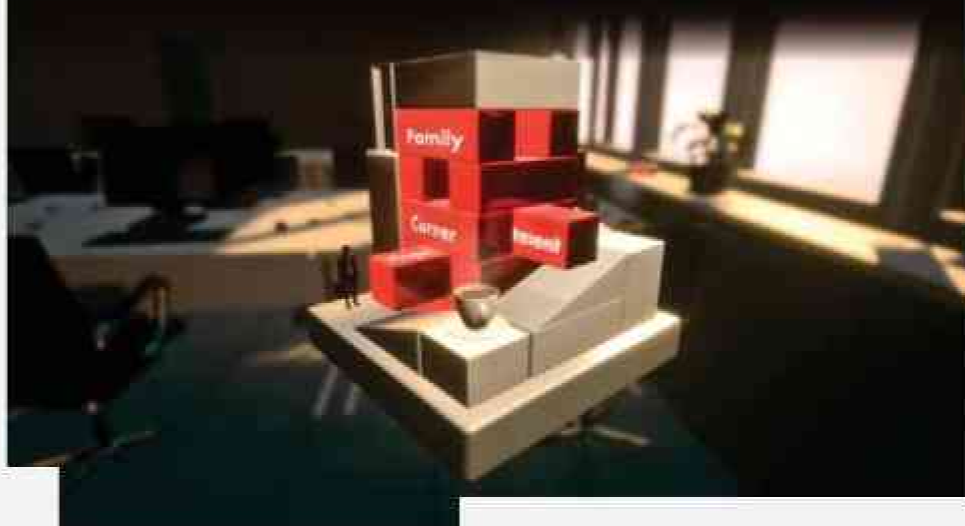
***Firewall Zero Hour* es un shooter cooperativo** con un fuerte componente táctico en el que dos equipos de 4 jugadores se enfrentan para robar (o proteger) uno de los bienes más preciados en el siglo XXI: los datos, repartidos en nueve mapas de Rusia, Reino Unido y Oriente Medio. Podemos elegir entre 12 tipos de soldado y, tras aceptar un contrato, nuestro escuadrón ha de superar el cortafuegos, localizar un portátil e iniciar el hackeo del mismo. Suena fácil, pero enfrente tendremos otro escuadrón listo para impedirlo. Emocionantes escaramuzas compatibles con el Aim Controller.



Salary Man Escape

PS4 | RED ACCENT STUDIOS | PUZLE

La dura realidad (virtual) de un oficinista queda bien retratada en *Salary Man Escape*, un desafiante juego de puzles compatible con PS Move en el que deberemos escapar de la gris oficina abriéndonos paso dentro del tiempo establecido y con una muy apropiada puesta en escena repleta de simbolismo y sarcasmo.





The Persistence

PS4 | FIRESPRITE | SHOOTER/TERROR

Terror, supervivencia y ciencia ficción se dan la mano en este shooter subjetivo ambientado en una nave espacial repleta de criaturas. Cada vez que muramos, los escenarios se irán generando de forma aleatoria, con lo que cada partida será distinta. Y ofrece uno de los apartados gráficos más impresionantes de PS VR.

Track Lab

PS4 | LITTLE CHICKEN GAME COMPANY | MUSICAL

PlayStation VR también se está convirtiendo en la plataforma ideal para todo tipo de "experiemntos jugables". Como este original Track Lab, una especie de "puzle musical" que se controla con PS Move y que nos permitirá crear de forma intuitiva nuestros propios temazos. ¡Da rienda suelta a tu creatividad!



FUTURO



La realidad virtual de Sony no deja de crecer, con más de tres millones de dispositivos vendidos en todo el mundo y un catálogo de juegos que no para de sorprendernos y que sigue aumentando con propuestas de todo tipo.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Astro Bot: Rescue Mission

PS4 | SONY JAPAN STUDIO | PLATAFORMAS

Parecía difícil integrar un género como las plataformas en la realidad virtual, pero tras probar *Astro Bot: Rescue Mission* vas a alucinar. Para rescatar a su tripulación perdida, este simpático robot tendrá que atravesar 26 niveles repletos de plataformas, puzles y jefes finales. Por supuesto, gracias a PS VR podremos explorar el escenario en 360º buscando así el mejor camino por dónde avanzar, enemigos ocultos, etc. Y además incluirá un modo multijugador, para que hasta 4 jugadores se diviertan con carreras o enfrentándose en grupo a los jefazos





Everybody's Golf VR

PS4 | SONY JAPAN STUDIO | DEPORTIVO

El divertidísimo simulador de golf de Sony cobrará una nueva dimensión en su estreno para PS VR. Mantendrá su planteamiento accesible pero potenciándolo con una inmersión total, ya que podremos explorar cada hoyo en 360º. ¡Y está confirmado que nos llegará en 2019!

Déraciné

PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA

Los creadores de *Dark Souls* nos trasladan a un internado del siglo XIX en una experiencia de gran belleza en la que nos sumergiremos gracias a PS VR. Seremos un fantasma y descubriremos las emotivas historias de sus habitantes interactuando con ellos, explorando la casa, resolviendo puzles, etc.





Beat Saber

PS4 | HYPERBOLIC MAGNETISM | MUSICAL

Acción y ritmo se dan la mano en uno de los juegos de PS VR más divertidos: Usando dos mandos Move, hay que cortar los bloques que se aproximan al ritmo de la música. Cada bloque tiene una flecha indicando la dirección del corte y también tendremos que movernos para evitar obstáculos. ¡Frenético como pocos!

Dark Eclipse

PS4 | SUNSOFT | MOBA

¡En PlayStation VR caben hasta los MOBA! *Dark Eclipse* nos pone al mando de un equipo de tres personajes, cada uno con habilidades propias. Por medio del tacto movemos a nuestros personajes, gestionamos recursos y atacamos a los enemigos, a la vez que ganamos experiencia como en un juego de rol. Promete.



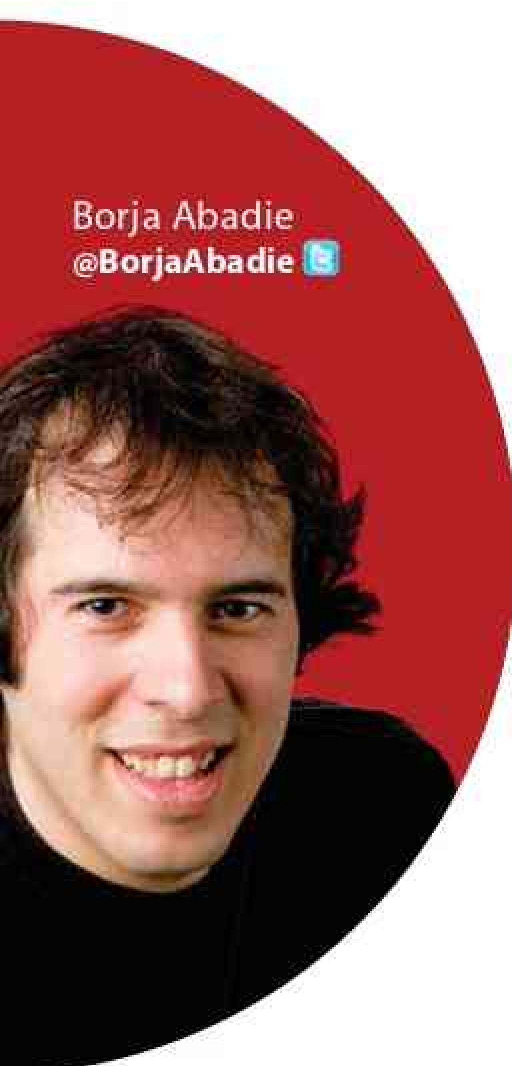


Intruders: Hide & Seek

PS4 | TESSERA STUDIOS | AVENTURA

Tres intrusos han entrado en tu casa y amenazan a tus padres. Sólo tú, en la piel de un chaval de 13 años, puedes salvarlos. *Intruders* se basa en el sigilo y la exploración, ya que debemos avanzar sin que nos descubran. También habrá que controlar nuestro miedo y tomar decisiones que afectarán al destino de la familia.

Sobre la fecha de Cyberpunk 2077



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Todavía no hay nada oficial. CD Projekt RED no ha dicho ni una palabra sobre la posible fecha de salida de *Cyberpunk 2077*. Ponerme a adivinar cuándo podría salir no es, ni mucho menos, una opción inteligente y, sin embargo, eso mismo estoy a punto de hacer. Jugar a ser profeta siempre es una mala idea, ya que todo el mundo podrá echarme en cara el patinazo en un futuro no tan lejano. Pese a todo, amante como soy de las malas ideas y de soltar de forma pública e indiscriminada mis opiniones sobre la industria del videojuego, no he podido resistirme a la tentación.

***Cyberpunk 2077* saldrá en 2019,** o eso creo yo porque, quiero dejarlo claro una vez más, esto es sólo una opinión y no hay ninguna fecha oficial para su lanzamiento. Algunos dirán que me estoy dejando llevar por mis ganas de jugarlo, que no tengo argumentos para sustentar semejante predicción o que me voy a llevar un buen "zasca" cuando el juego finalmente salgo en una fecha completamente distinta. Casi seguro que tenéis razón. O no. Y es que, si echamos un vistazo a la campaña de promoción de la última creación del estudio polaco, *The Witcher III Wild Hunt*, encontramos demasiadas similitudes con lo que está sucediendo con *Cyberpunk 2077* como para dejarlas pasar por alto. La tercera entrega de la saga del Brujo Blanco se mostró por primera vez, en formato gameplay, en el E3 de 2014. La demo duraba unos 45 minutos y sólo la pudo catar parte de la prensa y a puerta cerrada. Las expectativas que generó, obviamente, fueron muy grandes, y eso que el resto de los mortales sólo pudimos hacernos a la idea por las impresiones de los periodistas que pudieron disfrutarla. Gracias a Freya, esa misma demos (o una muy similar) se hizo publica al terminar la Gamescom de ese mismo año. *The Witcher III* acabó lanzándose, por si quedan despistados en la sala, el 19 de mayo de 2015, menos de un año después de aquella edición de la feria germana, incluso con algún retraso de por medio.

EL CALENDARIO QUE CD PROJEKT RED SIGUIÓ CON *THE WITCHER III* ES CALCADO AL DE *CYBERPUNK 2077*. SI LOS PLANES SIGUEN EL MISMO PATRÓN, LLEGARÁ EN 2019.

El calendario de *Cyberpunk 2077* está siendo absolutamente calcado. Durante el E3 2018, CD Projekt RED nos dejó con la miel en la boca por culpa de una demo jugable de unos 50 minutos que, una vez más, mostró a la prensa a puerta cerrada. Dos meses después, ya con la piñata más larga que un dientes de sable, decidió hacerla pública unos días después de la Gamescom. Si seguimos la agenda, *Cyberpunk 2077* debería salir al mercado el próximo año 2019. Obviamente, puede pasar de todo. El juego podría sufrir retrasos de todo tipo, el estudio polaco podría enfrentarse a todo tipo de adversidades y la fecha de lanzamientos de su nueva aventura podría acabar siendo muy distinta. Lo sé, pero pensar que estos calendarios son simple casualidades, que el marketing a estas alturas de la película en la industria del videojuego no está medida al dedillo me resulta mucho más difícil de creer. Sería tan sorprendente como ver a Square Enix anunciando un *Final Fantasy* para lanzarlo a los pocos meses. Pero ojo, que si nos fijamos en las anteriores creaciones de los polacos, comprobamos que siempre que han mostrado gameplay de alguno de sus juegos, su lanzamientos estaba más cerca que lejos.

***The Witcher*, su segunda entrega y hasta *Gwent*,** salieron al mercado a los pocos meses de aparecer un vídeo gameplay. Vamos, que no es un estudio que se dedique a mostrar los juegos, en formato jugable, años antes de lanzarlos. Del mismo modo, pensar que hayan creado una versión jugable de 50 minutos, pero que queden años de desarrollo, resulta igual de increíble. Las similitudes entre los calendarios de *The Witcher III* y *Cyberpunk 2077* quizás no sean tantas como para ver a Ciri en Night City, pero sí como para ver esta nueva aventura en 2019. Lo creo por todos estos motivos y, lo confieso, porque quiero que llegue lo antes posible a mi PS4.



Si es un sueño que no me despierten



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Todos sabemos que no durará. En algún momento sonará el despertador y nos daremos cuenta de que todo ha sido un bonito sueño. O puede que sea todo verdad y la división occidental de Sega esté recogiendo los frutos de haberse liberado del corsé que les aprisionaba desde hace años. *Yakuza 6* ha sido un éxito de ventas, *Kiwami 2* ya lleva unas semanas en las tiendas españolas y en breve tendremos en las manos el explosivo fruto de la unión entre *Yakuza* y El Puño de la Estrella del Norte. Es más, Sega está sondeando el terreno, a través de una encuesta online, sobre la posibilidad de traer a Occidente los spin-off históricos de la saga (*Kenzan!* de PS3 e *Ishin!* de PS3 y PS4), dos juegos que ya dábamos por perdidos desde hace eones, al igual que las dos entregas de PSP.

Aunque si tenemos que hablar de milagros, ninguno más sorprendente que el anuncio de *Streets of Rage 4* para 2019. Ni el "seguero" más chiflado habría imaginado que la trilogía del mamporro de Mega Drive acabaría regresando de entre los muertos, 25 años después. ¿Qué será lo siguiente? ¿Out Run 3? No me quiero hacer ilusiones, pero sinceramente, ya puede pasar de todo.

El fan de Sega está en una nube, en un estado de euforia que ni siquiera podrá chafar la Mega Drive Mini fabricada por AT-Games que tan mala espina nos da a algunos. A la hora de buscar a los responsables de este cambio se me ocurren unos cuantos nombres. En el caso del glorioso retorno de Kazuma Kiryu a las tiendas occidentales hay que mencionar, por justicia, la figura de Gio Corsi, el titán de Sega América que apostó por traer *Yakuza 5* a las PS3 occidentales, aunque fuera solo en formato digital. Corsi y Adam Boyes (actual CEO de Iron Galaxy Studios, pero por entonces Vicepresidente de relaciones con los publishers y desarrolladores de Sony América), empezaron a crear una lista con las peticiones de los jugadores, alrededor del hashtag #BuildingTheList. Y el nombre de *Yakuza*, además del de *Shenmue* y otras alocadas apuestas, se repitió bastante. Las sucesivas aventuras de Kiryu seguían arrasando en las listas de ventas niponas, pero en Occidente jamás llegaron a despuntar, por lo que reflotar la franquicia fuera de Japón no entraba en los planes de Sega. No hasta que Sony decidió compartir la inversión y los riesgos con ellos, poniendo en pie una alianza (anunciada en la PlayStation Experience de 2014) que nos traído hasta este feliz momento. Claro que el mérito no es solo de ellos, sino de los jugadores que apoyaron aquella apuesta. Los auténticos héroes son los que compraron *Yakuza 5* y posteriormente la precuela *0*, *Yakuza 6* y los *Kiwami*. Sin ellos, sin ti, no habría sido posible.

NI EL "SEGUERO" MÁS CHIFLADO HABRÍA IMAGINADO QUE LA SAGA *STREETS OF RAGE* ACABARÍA REGRESANDO, 25 AÑOS DESPUÉS.

¿Y cual es la razón de resucitar *Streets of Rage*? Bueno, en este caso mis sospechas están puestas en el arrollador éxito comercial de *Sonic Mania*. Sega parece haberse dado cuenta, por fin, de que es hora de desempolvar sus licencias y ponerlas en manos de la gente que creció con sus juegos, aunque no formen parte de la compañía. Hace unos años Sega América decidió cancelar el desarrollo de un prometedor *Golden Axe* con gráficos 2D dignos de Vanillaware (no es una leyenda urbana, realmente sucedió). Hoy, afortunadamente, el viento sopla en otra dirección. De nosotros, y más concretamente de nuestro bolsillo, depende que esto se convierta en una larga travesía y no en una simple excursión en pedalón a 200 metros de la playa. Y esto se aplica tanto a la distribución en Occidente de juegos "minoritarios" como los *Yakuza* como al retorno de clásicos que creíamos muertos y enterrados. Esto es ante todo un negocio, y si la fiesta no renta, durará poco...



LA GUERRA SERÁ SÓLO ONLINE, PERO REALMENTE COMPLETA

CALL OF DUTY® BLACK OPS



La nueva entrega de la serie *Call of Duty* llega sin modo Campaña para un jugador, pero en su lugar ofrecerá el multijugador online más potente, el mejor modo Zombis y su mejor arma: un battle royale llamado Blackout.







BLACKOUT

PS4 | TREYARCH/ACTIVISION | SHOOTER | 12 DE OCTUBRE

La nueva entrega de una de las sagas más exitosas de la historia de los videojuegos ha suscitado una gran polémica desde su anuncio. La decisión del estudio californiano de eliminar de raíz el modo Campaña, dar carpetazo a los modos para un jugador y centrarse únicamente en la experiencia multijugador, no sentó bien entre toda su legión de seguidores.

La oferta de contenido será enorme pese a todo. En páginas posteriores nos hemos centrado tanto en el multijugador clásico como el modo zombis. Así, en estas primeras 4 páginas, vamos a dedicarnos en profundidad al modo *Blackout*, la suerte de battle royale que se estrena en la saga y que supone la mayor novedad de *Black Ops IIII*. La gracia de este tipo de modos, si es que hay alguien en la sala que esté muy perdido, es lanzar a un gran número de jugadores sobre un mapa gigantesco y hacerlos enfrentarse hasta que sólo quede uno. Además, los elementos de supervivencia también son parte fundamental de la fórmula, ya que todos los jugadores llegan al campo de batalla sin armas ni equipamiento. Vamos, que tenemos que buscarnos las castañas lo más rápido posible saqueando los escenarios en busca de armas, botiquines, accesorios y todo tipo de dispositivos. Por ahora, sólo hemos podido jugar a la beta privada de *Blackout*, por lo que algunos de los elementos y modos pueden cambiar en el lanzamiento del juego. Por ejemplo, Treyarch ha aumentado la cifra de jugadores de 80 a 88 en unas pocas horas. Si tuviéramos que apostar, diríamos que la cifra se quedará finalmente en 100, pero aún no hay nada oficial. El mapa de juego es realmente gigantesco. Está pensado como una especie de homenaje a los mapas más emblemáticos en la historia de la saga *Black Ops*. Así, nos encontramos zonas sobradamente conocidas para los fans de la saga, como Nuketown, Firing Range o Asylum, entre otros. Sin embargo, no se trata de mapas calcados a los originales ya que mu-

1 Blackout llega con la promesa de convertirse en el battle royale definitivo, tanto por calidad de los tiroteos como por contenido.

2 Al comenzar la partida varios helicópteros sobrevuelan el escenario y nosotros escogemos cuando lanzarnos en picado al mapa. Poco antes de llegar al suelo, eso sí, desplegaremos un paracaídas.

3 Empezamos sin armas ni equipo así que el primer encontronazo podría ser a puñetazo limpio.

HISTORIA DE LOS BATTLE ROYALE

EL GÉNERO DE LOS BATTLE ROYALE es uno de los más populares de la industria actual. Aunque su éxito masivo es bastante reciente, hace ya unos años que se venían fraguando sus cimientos, así que vamos a repasar su corta y exitosa historia.



BATTLE ROYALE. Este film sentó las bases de lo que más tarde copiarían cintas como Los Juegos del Hambre. Ambientada en Japón, enfrentaba a muerte a un grupo de estudiantes encerrados en una isla.



MINECRAFT SURVIVAL GAMES. Siguiendo el éxito de Los Juegos del Hambre, este mod colocaba una serie de armas en el centro del mapa y nos hacía luchar a muerte con el resto de jugadores.



DAYZ. Este juego de supervivencia tuvo un mod battle royale que promulgó las bases del género y que luego se verían en *H1Z1: King of the Hill* de la mano de su mismo creador: Brendan Greene.



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS. Fue el primer gran éxito del género, popularizándolo más allá de títulos minoritarios o mods de otros juegos, aunque nunca llegó a salir en nuestras PS4.



FORTNITE. El rey absoluto del género se ha convertido en un fenómeno de masas que sigue creciendo cada día. Está disponible en casi cualquier dispositivo creado por los seres humanos.











4 El trabajo en equipo será fundamental en los modos de juego por dúos y de escuadrones de cuatro soldados.

5 Encontrar armas y equipo rápidamente resulta clave para sobrevivir en los primeros compases de la partida.

6 El escenario nos ofrece todo tipo de ambientaciones, desde bosques, praderas y desiertos hasta zonas industriales o residenciales.

El modo Blackout nos ha parecido, tras jugar a la beta, un battle royale realmente completo que podría competir con *Fortnite*.

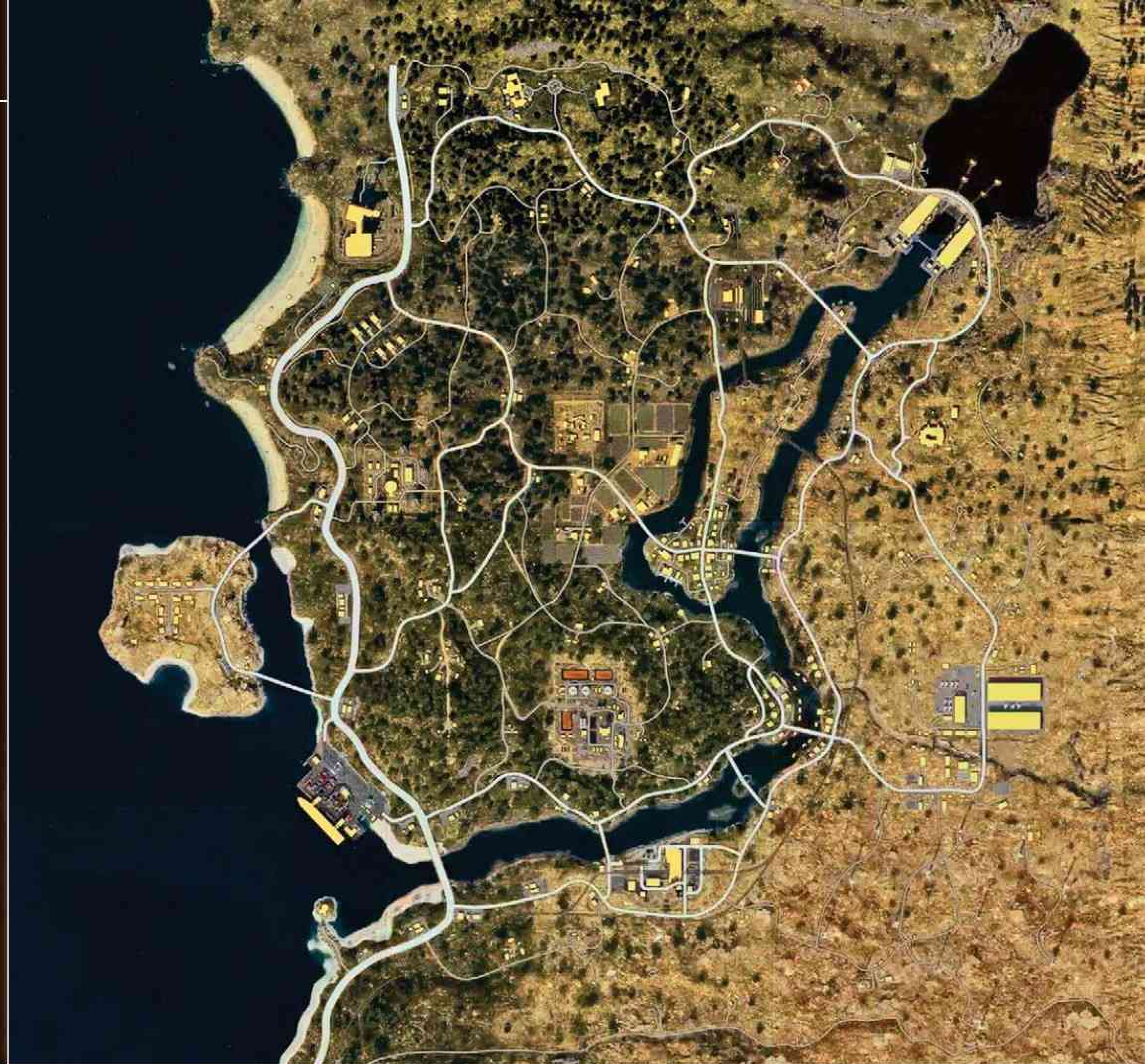
chos han aumentado su tamaño y, sobre todo, se han rediseñado para adaptarlos a la idiosincrasia de este tipo de combates multitudinarios y con un mapeado abierto. No en vano, la libertad para movernos por el escenario será enorme, destacando no sólo la pistola con garfio que nos permitirá escalar edificios y movernos de una forma muy ágil, sino también el uso de vehículos.

En la beta hay cuatro vehículos disponibles. El Cargo Truck es un camión que nos permite transportar a cuatro pasajeros, además del piloto. El problema es que su velocidad no es muy alta que digamos. El ATV es un quad que puede transportar al conductor y su paquete. Tiene una velocidad considerable y una gran maniobrabilidad. Por mar podemos utilizar una zodiac y por aire un helicóptero Little Bird, que puede transportar a cinco jugadores y que resulta la opción más rápida para movernos por el mapeado. El problema de todos los vehículos, además de conseguir encontrarlos en el fragor de la batalla, es el ruido que hacen. Utilizarlos puede, sin duda, ser una ventaja, pero nuestros enemigos nos localizarán rápidamente, con todo el peligro que eso conlleva. Encontrar turismos aparcados en las casas y no poder conducirlos resulta algo confuso, pero le da realismo al escenario y, además, esperamos que la oferta final de vehículos sea mayor. La variedad de localizaciones también nos ha sorprendido gratamente. Además de zonas boscosas, todo un clásico de los juegos de corte battle royale, hemos encontrado multitud de zonas residenciales, una presa, edificios industriales y hasta un enorme desierto. Lo que no nos ha entusiasmado tanto es que a los personajes les cuesta, más de la cuenta, subir por determinadas rampas que, en realidad, no deberían suponer ningún problema.

La presencia de zombis, uno de los reclamos que nos parecía más interesantes al desvelarse este nuevo modo, nos ha parecido demasiado escasa durante nuestras partidas, aunque los momentos en los que aparecen son geniales, porque crean el caos perfecto al confundirlos con jugadores humanos. Esperamos que en la versión final estén mejor


5


7




8


9

aprovechados. El arsenal disponible es realmente amplio. Tendremos desde pistolas, rifles de asalto o ametralladoras hasta lanzamisiles guiados, granadas y todo tipo de dispositivos. Las habilidades de equipo, como mejoras en el tiempo que aguantamos bajo el agua, la posibilidad de crear coberturas o de colocar trampas, terminan de poner la guinda a un repertorio de armas y habilidades muy completo.

En cuanto a tipos de partida, en la beta sólo hay tres: batallas en solitario, por parejas o en equipos de 4. Por supuesto, esperamos que en la versión final la oferta sea mucho mayor. Los tiroteos siguen el estilo de la saga, por lo que son realmente frenéticos y letales. Sin embargo, la energía será de 150 unidades, no 100, e incluso podremos aumentarla a 200, por lo que aguantaremos unas milésimas más recibiendo daño. En líneas generales, Blackout nos ha dejado un gran sabor de boca. Es más, creemos que se va a convertir en el rey de esta nueva entrega. Eso sí, Treyarch aún tiene cosas que pulir y esperamos que ofrezcan un soporte continuado y constante durante los meses venideros al lanzamiento si quiere competir de tú a tú con el mastodonte actual del género, *Fortnite*. De momento ya han anunciado que veremos nuevos personajes del universo *Black Ops* en futuras actualizaciones, pero queremos mucho más. Queremos más vehículos, más armas, nuevos dispositivos y equipamiento y queremos todo esto porque, como decíamos, el resto de elementos jugables tienen todas las papeletas para desbancar a los reyes del género.

7 **Los tiroteos** son realmente frenéticos, como es costumbre en la saga, pero en el modo Blackout contamos con mayor salud que en otras entregas, por lo que aguantaremos un poco más los disparos enemigos.

8 **La dispersión y el retroceso** de las armas se ha rediseñado para ofrecer un comportamiento aún más realista que en pasadas entregas.

9 **El uso de vehículos** nos permitirá movernos rápidamente por los escenarios y transportar a nuestro equipo.

EL CAMPO DE BATALLA

BLACKOUT, EL MAPA PROTAGONISTA DE ESTE NUEVO MODO BATTLE ROYALE tendrá un tamaño realmente imponente. Tendremos todo tipo de ambientaciones, como grandes bosques, una planta industrial, zonas residenciales o desiertos. Un detalle muy interesante es que también nos encontraremos con un par de ríos, que dividirán el mapa de tal forma que los jugadores deberán cruzar por varios puentes y así, verse las caras más de lo que les gustaría. Por supuesto, la zona del mapa por la que podremos deambular irá menguando a medida que pasen los minutos de juego para evitar que se alarguen más de la cuenta las partidas y, gracias al cielo, para acabar con las malas artes de los camperos que intentan quedarse escondidos en una azotea o habitación esperando que lleguen otros jugadores incautos. La zona disponible al final de la partida será realmente pequeña, algo que generará muchísima tensión.

El mapeado será completamente explorable, así que podremos entrar en todas las edificaciones que veamos, subirnos a los tejados, bucear por los ríos, escalar pequeñas montañas, etc.

Además, será una especie de homenaje a los mejores y más emblemáticos mapeados de la historia de la saga *Black Ops*. Así, nos encontraremos con Nuketown, aquí en forma de enorme isla. Al norte tenemos Estados, una zona residencial que recuerda a Raid de *Black Ops 2*. Antenas, cerca de Nuketown está basado en Array, de la primera entrega de la saga, como Galería de Tiro, que tiene como base Firing Range. El Psiquiátrico está basado en el clásico mapa Verruckt del modo zombis, Rivertown en Fringe del *Black Ops 3*, Muelle de carga en Cargo de la segunda entrega o Turbina en Turbine de *BO 2*. Eso sí, todos están rediseñados para adaptarse al estilo de juego de este nuevo modo de juego.






1 Los tiroteos de *Black Ops IIII* serán tan frenéticos como siempre, aunque también tendrán un componente mucho más táctico que el de pasadas entregas.

2 Cada uno de los 10 especialistas contará con dos habilidades únicas que nos ofrecerán un estilo de juego muy diferenciado.

3 El doble salto y la regeneración automática de la salud son cosa de la pasada entrega. En esta ocasión los combates son algo más horizontales y las coberturas serán más importantes, en detrimento de la movilidad.

4 El peso narrativo recaerá, por extraño que parezca, en el multijugador, con tutoriales y detalles que ahondarán en la historia de cada uno de los especialistas.

5 La personalización será realmente impresionante. Además de los especialistas, también está el sistema de clases y una cantidad brutal de equipamiento.

MULTIJUGADOR

El modo competitivo, pilar de la saga, eliminará los elementos más fantasiosos de la pasada entrega, como el doble salto o las carreras por las paredes, para ofrecer unos combates más tácticos. Un retorno al estilo clásico, pero mirando al futuro de la guerra.

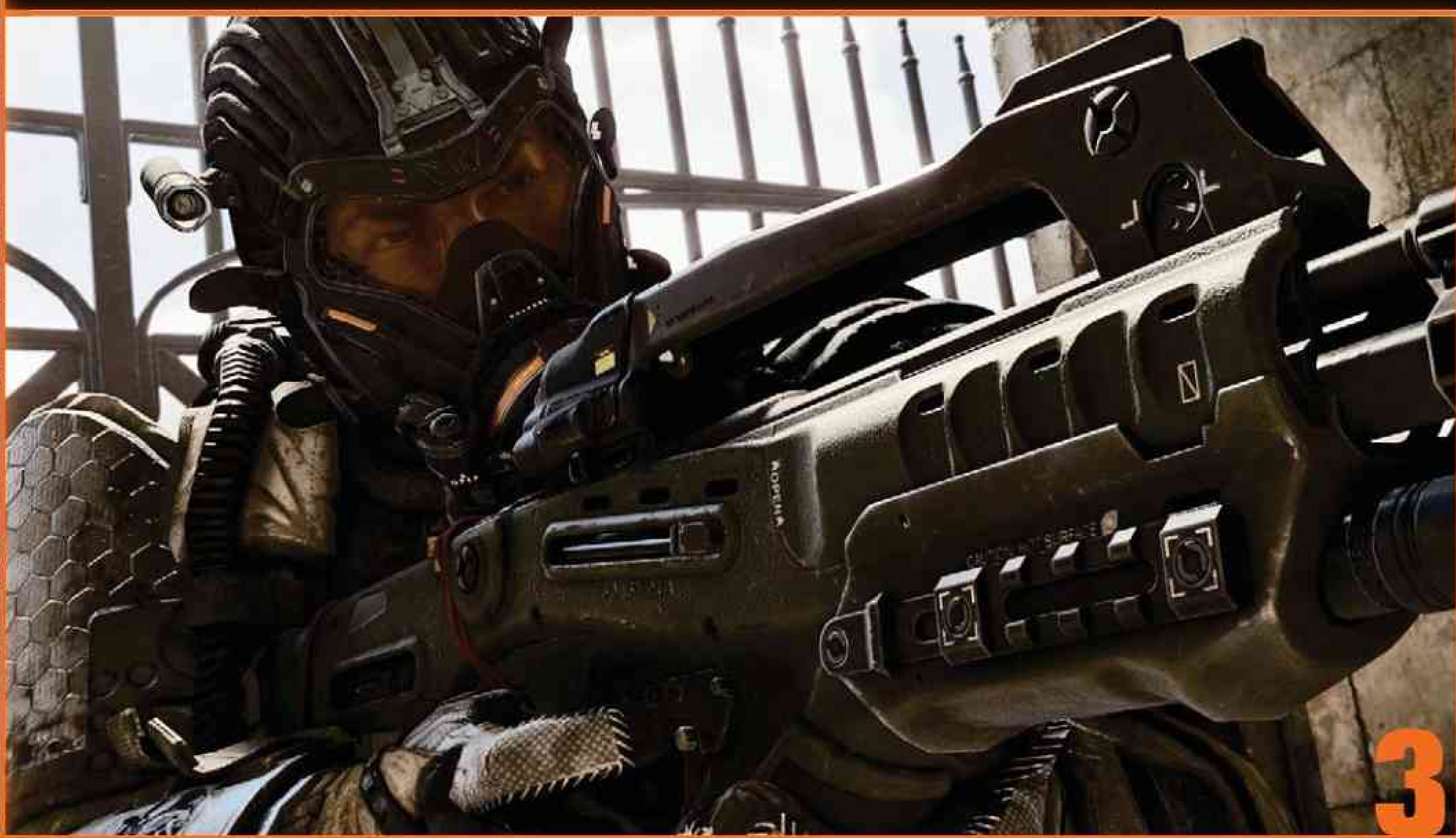
El modo multijugador competitivo lleva siendo el santo y seña de la saga *Call of Duty* desde hace muchos años. En *Black Ops 4* tendremos un modo battle royale y los ya clásicos zombis, pero las batallas competitivas seguirán siendo un pilar fundamental.

La guerra de *Black Ops IIII* seguirá siendo de corte futurista, con un arsenal lleno de dispositivos y cachivaches de la más alta tecnología. Sin embargo, la movilidad de los soldados se verá reducida respecto a lo que disfrutamos en la pasada entrega. Ya no habrá saltos dobles ni caminaremos por las paredes, sino que los combates tendrán los pies más en la tierra. El estilo será muy similar, en líneas generales, a lo que vimos en *CoD WWII*, aunque el equipamiento y las armas sí que serán futuristas. Los tiroteos serán tan frenéticos como siempre, aunque hemos tenido la sensación, más acusada incluso en el modo Blackout, de que aguantamos un poco más los disparos enemigos antes de morir. El cambio no será radical, ya que la velocidad con el gatillo y la visualización temprana de nuestros rivales seguirá siendo la clave de las batallas. Otro cambio significativo será la ausencia de regeneración automática, con lo que tendremos que utilizar botiquines de distintas capacidades, que nos dejarán desprotegidos al usarlos.

Los especialistas serán una de las claves de esta nueva entrega. Cada uno de los 10 soldados disponibles contará con dos habilidades únicas. Una de ellas estará disponible al principio del combate, pero la otra se cargará con el tiempo, que podremos recortar eliminando a nuestros rivales. La sensación que nos ha dejado es muy similar a la de otros "hero shooter" como *Overwatch*. Así, el juego en equipo será esencial. Explotar las habilidades de cada especialista y ponerlas en conjunto con nuestros compañeros de equipo será la clave del éxito. Para habituarnos a cada uno de los especialistas contaremos con tutoriales de lo más completos, que harán las veces de modo Campaña, ya que pretenden contarnos el trasfondo de cada uno de los personajes. Así mismo, los cambios en el retroceso y en la dispersión de cada una de las armas supondrá un cambio importante para los más veteranos de la saga. Nuestras primeras partidas, desde luego, nos han dejado con ganas de mucho más, aunque aún debemos profundizar.

Esta entrega promete ser la más personalizable, con un sistema de clases muy completo y diez especialistas con habilidades únicas.



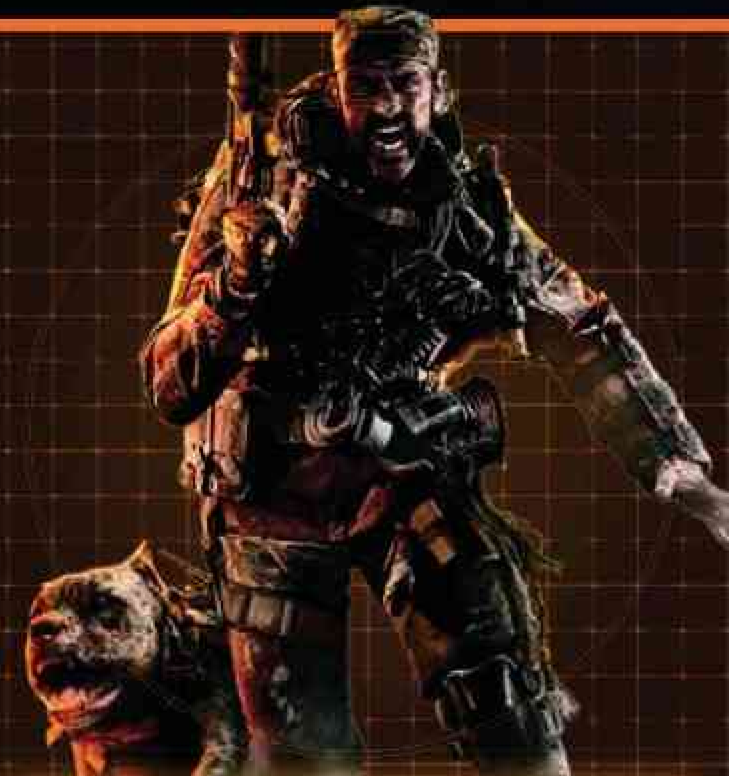


LOS ESPECIALISTAS

EL MULTIJUGADOR DE *BLACK OPS IIII* promete ser el más táctico y estratégico en la historia de la saga. No sólo porque vayamos a encontrarnos, una vez más, con unos mapeados medidos al milímetro y llenos de recovecos en los que planificar nuestros ataques o defendernos de nuestros rivales, sino porque los diez especialistas que utilizaremos durante los combates nos ofrecerán un impresionante abanico de opciones y habilidades. Aunque todos ellos podrán utilizar armas similares o hacerse con todo tipo de equipamiento, la verdadera gracia estará en las habilidades únicas de las que harán gala cada uno de ellos. Una de ellas estará preparada de inicio, nada más comenzar la batalla, mientras que la habilidad definitiva habrá que cargarla con el tiempo, aunque podremos acelerar el proceso acabando con nuestros enemigos. Así, cada especialista nos ofrecerá un estilo muy diferente, que se adaptará a nuestro estilo de juego, ofreciendo el *CoD* más personalizable que hemos visto.



PROPHET
Gracias a la habilidad Tempest puede disparar un rifle táctico que aturde a sus rivales, al igual que su mina buscadora.



NOMAD
Puede desplegar un perro de presa que patrulla una determinada zona y colocar trampas explosivas conectadas por cables.



FIREBREAK
Esta bestia utiliza un lanzallamas y un artefacto nuclear que emite una radiación que daña a los enemigos con el tiempo.



RECON
Resulta indispensable gracias a su pulso visual y el dardo sensor, que muestran la posición de los enemigos en el mapa.



BATTERY
Esta explosiva soldado utiliza una granada de racimo que se pega a las superficies y un lanzagranadas con proyectiles que rebotan.



RUIN
Su pistola con gancho le posibilita moverse con rapidez por los escenarios y su dispositivo cinético puede resultar letal.



TORQUE
Este constructor puede desplegar una barricada que sirve a modo de cobertura y que, además, ralentiza y daña a los rivales.



SERAPH
Esta luchadora puede usar un revólver con munición perforadora y desplegar una baliza desde la que renacerán los aliados.



CRASH
Un soldado de apoyo que puede sanar hasta a cuatro aliados, incluso a través de las paredes, y repartir munición a los colegas.



AJAX
Este tanque puede lanzar una granada que aturde a sus enemigos y usar un escudo transformable con pistola ametralladora.

LAS ARMAS

ADEMÁS DE ARMAS NORMALES Y CORRIENTES, nuestro grupo de héroes utiliza cuatro poderosas armas con poderes sobrenaturales. Y es que, cuando toca acabar con hordas de cientos de zombis, cualquier ayuda es poca, aunque venga de los mundos de Iker Jiménez.



CHAKRAM DE VENGANZA. Además de servir como puño americano, también lo lanzamos para que rebote automáticamente.



MARTILLO DEL VALHALLA. Este arma no sólo hace volar a los enemigos por los aires, sino que genera un blindaje para nuestros aliados.



CETRO DE RA. Su electrizante rayo de energía chamusca a los zombis y, además, cura a los aliados y hasta los resucita. Una joya.



VÍBORA Y DRAGÓN. La pistola es perfecta para la media distancia. La espada, extensible, funciona como un látigo con cuchillas. Genial.





MODO ZOMBIS

Uno de los grandes clásicos de la saga *Black Ops* volverá por la puerta grande con tres historias ambientadas en distintos momentos de la historia. Viendo el aspecto del modo zombis de esta nueva entrega lo tenemos claro: estos muertos están muy vivos.

Treyarch son los reyes indiscutibles del modo zombis en la saga *Call of Duty*. En esta ocasión, además, parece que estará más trabajado que nunca, con tres ambientaciones completamente diferentes que nos ofrecerán mucha variedad. La base jugable, por supuesto, será la misma de siempre, es decir, resistir a hordas de zombis junto a otros tres amigos.

En *Voyage of Despair* nuestros cuatro protagonistas viajan a bordo del Titanic, el lujoso transatlántico británico. Allí, se verán envueltos en un entuerto mucho más peligroso que un simple iceberg. Nuestros héroes irán en busca de un poderoso artefacto que, en las manos equivocadas, desata la infección zombi dentro del mítico buque. En *IX*, nuestro grupo viajará en el tiempo hasta una especie de arena de combate romana para enfrentarse a los no muertos.

El nexo de unión entre ambos mapas, más allá de los cuatro protagonistas, llegará por partida doble. Por un lado estará la búsqueda del padre de Scarlett, al que todos los miembros del grupo quieren rescatar. Por el otro, estará una extraña organización secreta que pretende acabar con la humanidad para imponer la ley de los zombis.

Blood of the Dead será una revisión del mítico mapa *Mob of the Dead* de *Call of Duty Black Ops 2*. Así, encarnaremos una vez más a Edward Richtofen, "Tank" Dempsey, Nikolai Belinski y Takeo Masaki, que tendrán que hacer frente a los dichosos zombis en la prisión de Alcatraz. Una de las grandes novedades de esta nueva entrega será la posibilidad de jugar junto a personajes controlados por la IA. Parece una opción perfecta para todos aquellos que no puedan encontrar un grupo de amigos con los que hacer frente a los zombis, pero habrá que ver si la IA está lo suficientemente bien diseñada como para suplantar a nuestros colegas, ya que podrían acabar siendo más un engorro que otra cosa, como ha sucedido en otros juegos de corte cooperativo. Treyarch, además, ya ha prometido que publicará una buena ristra de contenidos post lanzamiento que incluirán desafíos temporales y eventos de temporada. El sistema de modificadores, que incluirá más de 100 opciones, nos permitirá moldear la experiencia de juego a nuestro gusto, cambiando el daño de los enemigos, su cantidad, etc., lo que hará que sea realmente rejugable.

El modo zombis de *Black Ops IIII* promete ser el más completo, variado y rejugable de toda la historia de la saga.

1 Una de las grandes novedades para hacer frente a las hordas de zombis es que podremos jugar con personajes controlados por la IA. Así, si no encontramos un grupo de tres amigos en un momento determinado no habrá excusas.

2 *Blood of the Dead* será una revisión del mítico *Mob of the Dead* de *Black Ops 2*, que nos llevará hasta la mítica prisión de Alcatraz con los cuatro héroes de aquella entrega como cuarteto controlable.

3 En *Voyage of Despair* y en *IX* nuestros cuatro héroes se enfrentarán a una sociedad secreta que pretende utilizar un antiguo artefacto sobrenatural para plagar la Tierra de zombis sedientos de sangre. Un cuarto mapa estará disponible para todos los que adquieran las ediciones especiales del juego. Se llamará *Classified* y será un remake del mapa Five de *Black Ops*.



LOS HÉROES

EL PLANTEL DE PROTAGONISTAS estará compuesto por estos cuatro héroes, que serán los principales personajes controlables, aunque también veremos a clásicos como Edward Richtofen, "Tank" Dempsey o Nikolai Belinski.

DIEGO NECALLI

Es un clásico espía que podría venir de una película de James Bond, así que es un maestro de la seducción, tiene una observación detectivesca y, como 007, es un asesino implacable de gatillo fácil. Su arma especial predilecta es el chakram de venganza.

BRUNO DELACROIX

Este francés no responde a los tópicos del país vecino. Es una mala bestia que, pese a haber renunciado a la violencia, se ve envuelto en la carnicería de zombis. Además de utilizar sus propios puños, Bruno siente adoración por el poderoso martillo del Valhalla.

SCARLETT RHODES

Su padre, Alistair, es el origen de toda esta aventura zombi. Su desaparición hace que nuestros héroes salgan en su busca. Scarlett es una mujer racional, así que los hechos sobrenaturales que presenciará pondrán a prueba su carácter científico.

STANTON SHAW

Este excéntrico químico se dedica a crear todo tipo de mejunjes místicos. Lo peor es que es su primer conejillo de indias, así que su percepción está algo distorsionada. Su arma especial, Víbora y Dragón, es una pistola y una especie de látigo con cuchillas.



MÁS DE 40 TÍTULOS A PUNTO DE LLEGAR A TU PS4

¡VUELTA AL COLE!

Los juegazos que no te debes perder

¿Necesitas un "empujoncito" extra para afrontar el fin de las vacaciones? ¡Ningún problema! Te presentamos el calendario con todos los juegos imprescindibles de los próximos meses.

LOS IMPRESCINDIBLES DE

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

TRANSFERENCE 18

SPECTRE VISION | AVENTURA | 1 JUG.

El estudio de Elijah Wood está detrás de este thriller, compatible con PS VR. En *Transference* nos sumergimos en las mentes de una familia, atrapada en una simulación virtual. Para saber qué ha pasado, hay que explorar la casa y reconstruir sus recuerdos.



LABYRINTH OF REFRAIN: COVEN OF DUSK 21

NIPPON ICHI | ROL | UN JUGADOR

¿Cómo sería ser un libro? La respuesta la tiene *Labyrinth of Refrain*. Nuestro "papel" es guiar a un grupo de guerreros por un laberinto, librando combates por turnos con guerreros de seis categorías. Y todo con el humor típico de los creadores de *Disgaea*.



ZOE: THE 2ND RUNNER MARS 6



KONAMI | ACCIÓN | 1-2 JUGADORES

Vuelve a vivir *Zone of the Enders 2: The 2nd Runner*, un clásico de PS2 firmado por el mismísimo Hideo Kojima, que llega remasterizado a PS4 de la mano de Cygames. Combates entre mechas con una absorbente historia como telón de fondo, con gráficos mejorados con resolución 4K, nuevos efectos, nueva mezcla de de sonido y contenido para PlayStation VR (opcional, no es obligatorio tener PS VR para disfrutar del juego.

LITTLE DRAGONS CAFE 21



AKSYS GAMES | ROL | UN JUGADOR

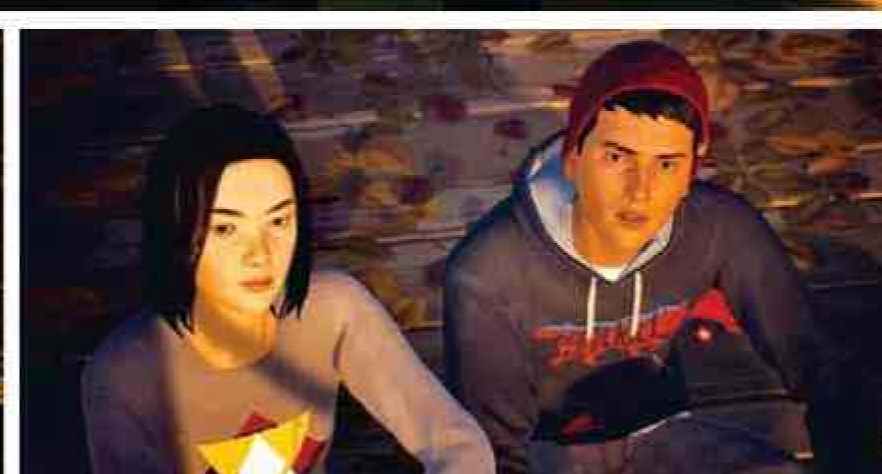
Yasuhiro Wada, creador de la saga *Harvest Moon*, nos trae una nueva propuesta: cambiar la granja por una cafetería. En *Little Dragons Cafe* dos hermanos deben hacerse cargo de la gestión del negocio familiar, junto con tres estrafalarios empleados. Pero el "curro" no termina ahí, ya que también han de hacer labores de pesca, cocina, cultivo y, por si fuera poco, cuidar de una cría de dragón.



LIFE IS STRANGE 2 27









DONTNOD ENTERTAINMENT | AVENTURA | UN JUGADOR

El amor fraternal va a ser el tema central de *Life is Strange 2*, una secuela que supone una renovación total, pero que preserva las claves de la saga. Inspirándose en obras como *De Ratones y Hombres* o *Hacia lo Salvaje*, el juego narra el viaje de Sean, de 16 años, y su hermano Daniel de 9. Desde Seattle hasta su hogar en México, Sean se debe encargar de proteger a su hermano y tomar las decisiones correctas, las cuales influirán en el desarrollo de la aventura. Cinco episodios en los que los poderes sobrenaturales vuelven a estar presentes: si en el primer juego podíamos viajar en el tiempo, en *Life is Strange 2* la telequinesia jugará un papel clave en la historia.

Un accidente trágico pone en marcha la huida de Sean y Daniel, los dos hermanos que protagonizan esta nueva entrega.

METAL MAX XENO 25

KADOKAWA GAMES | ACCIÓN RPG

La sexta entrega de esta saga rolera llega a PS4. En un escenario postapocalíptico, Talis lucha por la humanidad a bordo de su tanque. Acción en mundo abierto, en el que podemos mejorar nuestro vehículo, personalizarlo y acceder a nuevos modelos.



THIS IS THE POLICE 2 31

WEAPPY STUDIOS | GESTIÓN | 1 JUG.

¡Alto ahí, "polizonte"! En esta nueva entrega te "toca" ponerte la placa de sheriff de Sharpwood. Al frente del departamento debes tomar decisiones, interrogar, buscar pistas y, por supuesto, "liarte a tiros" con los delincuentes que pululan por la ciudad.



FIFA 19 28









EA SPORTS | FÚTBOL | 1-22 JUGADORES

Tras el éxito brutal de la anterior entrega, Electronic Arts redobla sus esfuerzos con *FIFA 19*. Vuelve el modo Carrera con El Camino: Campeones, en el que la UEFA Champions League va a ser eje central, tras haber conseguido EA los derechos oficiales. En esta ocasión el modo cuenta con tres protagonistas: Alex Hunter, Danny Williams y Kim Hunter. En cuanto a la Liga española, *FIFA 19* llega con 19 nuevos estadios de nuestra Liga, elementos gráficos oficiales y 200 nuevos inéditos, escaneados de jugadores actuales en LaLiga BBVA. Por supuesto, no faltarán los ansiados "cromos" del modo FUT, con novedades que harán las delicias de los fanáticos de esta adictiva modalidad.

La Champions League, integrada en distintos modos de juego, se perfila como el gran fichaje de *FIFA* de cara a esta temporada.

VALKYRIA CHRONICLES 4 25





SEGA | ROL Y ESTRATEGIA | UN JUGADOR

En plena Segunda Guerra Europea (el escenario ficticio donde transcurre esta saga), la Federación Atlántica pone en marcha la Operación Cruz del Norte. Claude Wallace y sus amigos son los encargados de liberar la capital imperial, en una historia llena de momentos épicos, y que es paralela a la del primer *Valkyria Chronicles*. Rol, estrategia y acción en tercera persona, con novedades como los Granaderos o una versión revisada del sistema BLITZ. ¡Y con banda sonora del gran Hitoshi Sakamoto! Puedes leer nuestro análisis en este mismo número.

SINNER 30



DARK STAR | ACCIÓN | UN JUGADOR

La saga *Dark Souls* ha creado escuela, y *Sinner: Sacrifice for Redemption* ha aprendido bien la lección. Este indie nos propone combatir monstruos en un mundo decadente. En él nos esperan varios jefes temibles, basados en los siete pecados capitales. Cada uno exige una estrategia distinta, pero contaremos con un amplio arsenal de armas y equipamiento. El objetivo: que Adam, nuestro héroe, recupere sus recuerdos.

LOS IMPRESCINDIBLES DE

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

MEGA MAN 11

2



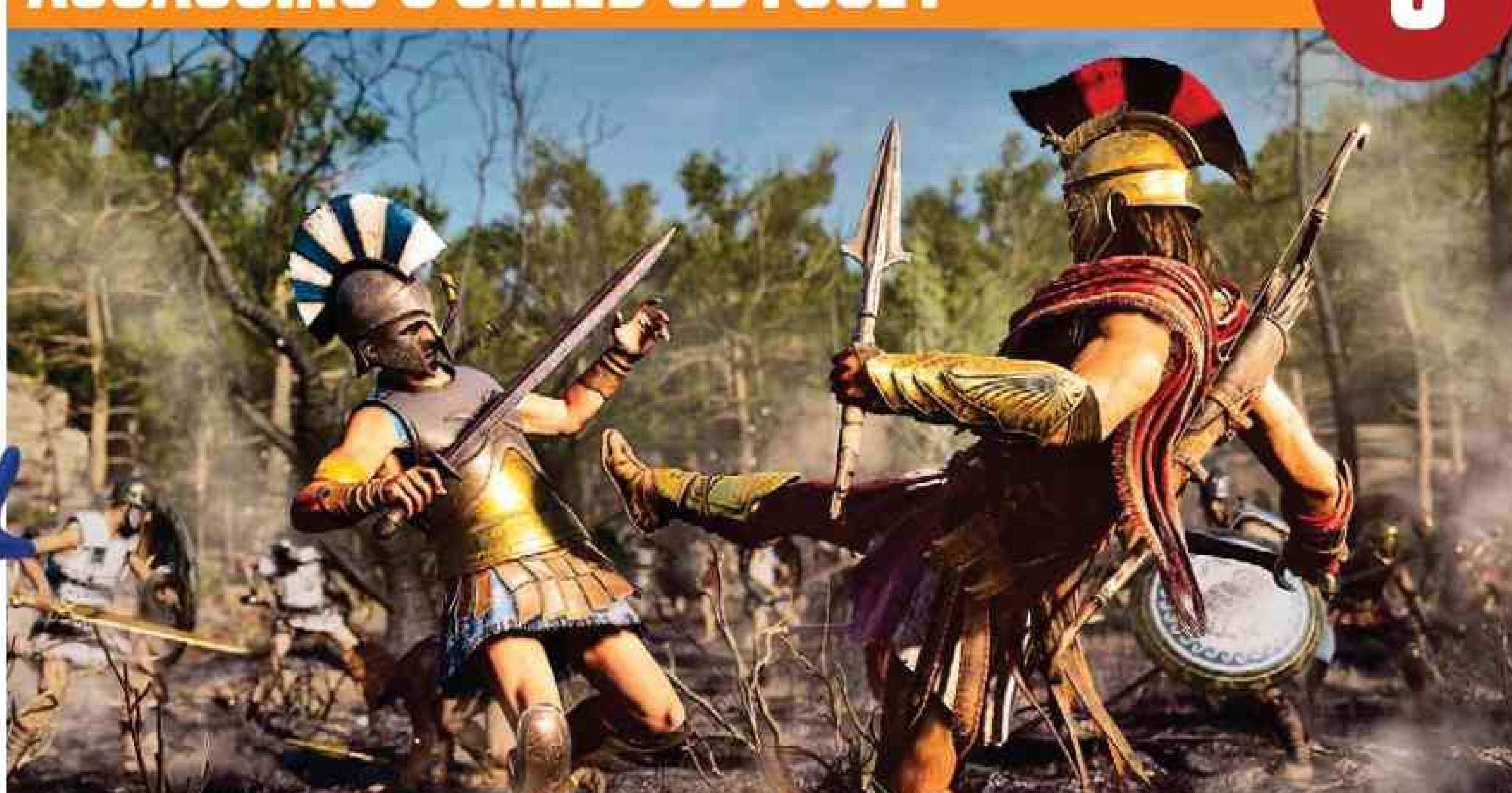


CAPCOM | ACCIÓN | UN JUGADOR

El androide azul vuelve, ¡y por todo lo alto! Este nuevo título devuelve al personaje a sus raíces: desarrollo en 2D (mejor dicho, 2.5D), desarrollo plataformero y ocho "jefazos" a los que podremos robar sus poderes, comandados por el malvado Doctor Wily. La principal novedad de *Mega Man 11* es el sistema Double Gear, que da a nuestro héroe dos habilidades extra: puede ralentizar el tiempo y aumentar temporalmente el poder de sus armas.

ASSASSINS'S CREED ODYSSEY

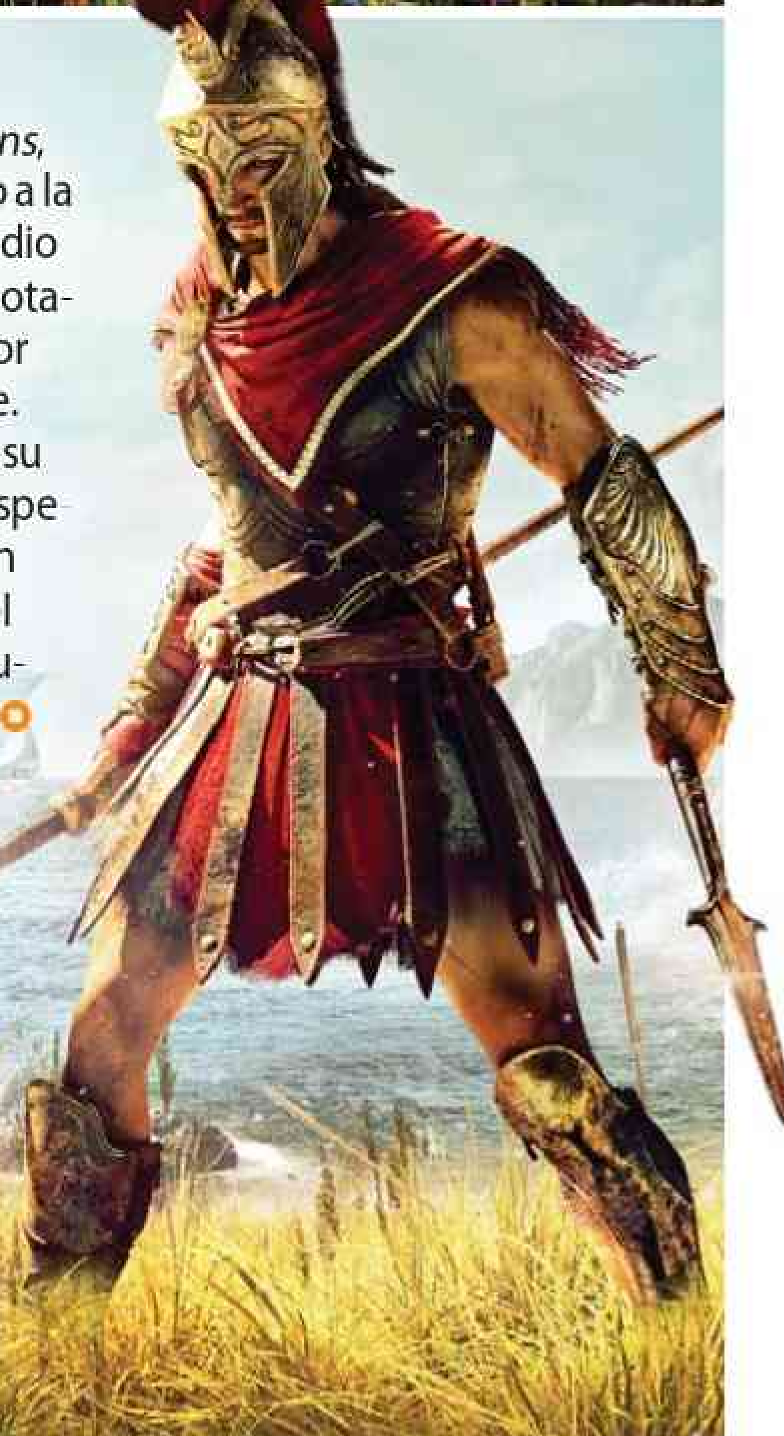
5





UBISOFT | AVENTURA | UN JUGADOR

Tras conocer el Antiguo Egipto con el magistral *Origins*, la saga traslada la acción a la Grecia clásica, en concreto a la Guerra del Peloponeso, en la cual participamos por medio de batallas a gran escala. Alexios y Kassandra son los protagonistas, en realidad dos caras de la misma moneda: por primera vez podemos escoger el sexo de nuestro héroe. Como descendientes del célebre Leónidas heredamos su lanza, la cual se puede forjar en un arma con poderes especiales. *Odyssey* quiere ser la entrega más "rolera", con un amplio árbol de habilidades que abarcan el combate, el sigilo y el uso del arco. Un juego tan vasto como su argumento, el cual cambiará en función de nuestros actos .



Una fiel recreación de la Grecia clásica es el espectacular escenario de este capítulo, el mas ambicioso de toda la saga.

FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

2



SEGA | AVENTURA | UN JUGADOR

¿Qué ocurre si le das al equipo de *Yakuza* la licencia de *El Puño de la Estrella del Norte*? ¡Una locura irresistible! En este sandbox apocalíptico visitamos la ciudad de Eden, la cual podemos recorrer a pie o con un buggy personalizable. En Eden habrá minijuegos como carreras, béisbol o servir cócteles... ¡Pero estamos hablando de Kenshiro! Los combates serán masivos, y tan brutales como en el manga original de Buronson y Hara.

ASTRO BOT: RESCUE MISSION

3

SONY | PLATAFORMAS | UN JUG.

Las plataformas no son un género habitual en PS VR, pero *Astro Bot* quiere cambiar eso. El "robotín" protagonista quiere rescatar a su tripulación. El Dual Shock nos servirá como "multiherramienta", a lo largo de 20 misiones repletas de enemigos y jefes.



THE OCCUPATION

9

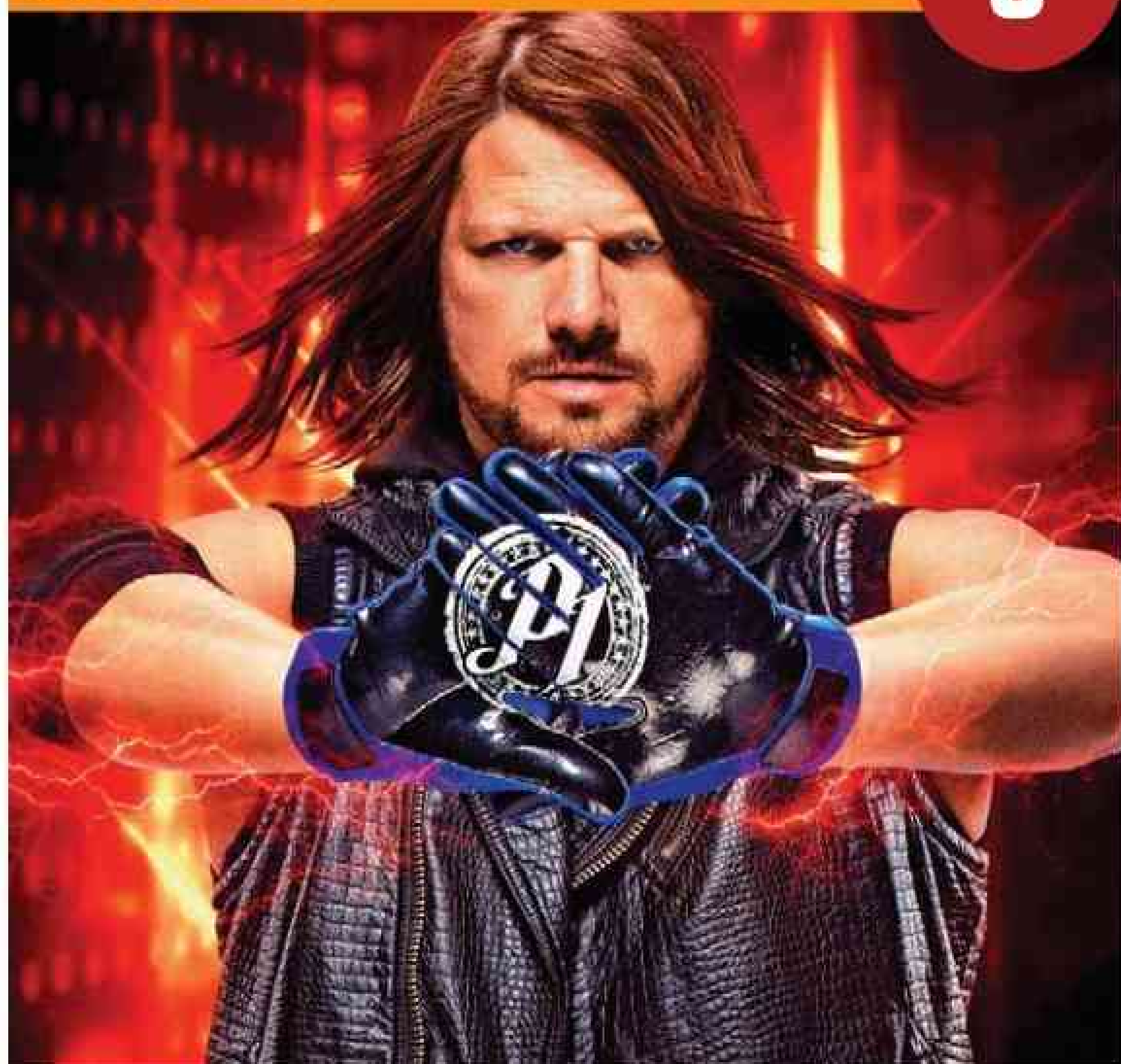
W.P. GAMES | AVENTURA | UN JUG.

Tras un ataque terrorista, el gobierno británico planea limitar las libertades civiles. Como periodista debes impedirlo, a lo largo de cuatro horas de juego en tiempo real. Una aventura de espionaje, con enemigos con IA dinámica que les hace imprevisibles.



WWE 2K19

9



YUKE'S LUCHA 1-8 JUGADORES

Con AJ Styles como estrella de portada, *WWE 2K19* llega con nuevos modos de juego, más opciones de personalización y un control que incentiva la creatividad del jugador. Con esta entrega regresa la modalidad Showcase, en esta ocasión centrada en la carrera de Daniel Bryan. Podremos manejar hasta 11 versiones del luchador y revivir sus combates más célebres, incluyendo su épico enfrentamiento con John Cena.

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

16





UBISOFT TORONTO ACCIÓN 1-2 JUGADORES

En nuestra infancia cogíamos una nave de juguete y soñábamos con combates espaciales. *Starlink* quiere trasladar esa misma sensación a nuestras consolas, y para ello pondrá en liza a un grupo de héroes que lucha contra las Leyendas Olvidadas, un maléfico grupo de robots. Nos esperan batallas tanto en el espacio como en los distintos planetas de Atlas, un mundo abierto a nuestro alcance. La novedad estrella de este título es que podemos comprar juguetes y accesorios físicos, acoplarlos al Dual Shock 4 y jugar con sus reproducciones digitales.

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

12







TREYARCH SHOOTER 1-60 JUGADORES

Fiel a su cita anual, la saga *Call of Duty* nos trae una nueva entrega de la serie *Black Ops*. Llega sin Campaña o Modo Historia, ya que en Treyarch han optado por poner el foco en el resto de modalidades. En particular en el Multijugador, prescindiendo de los saltos con impulsos para ofrecer un estilo de juego más clásico. Con mapas más grandes, el "multi" favorecerá el trabajo en equipo. En él juegan un papel fundamental los Especialistas, cada uno con habilidades únicas. Otro de los pilares es el Modo Zombies, mucho más completo y con misiones cooperativas más elaboradas. La gran novedad de *Black Ops IIII* es su modo battle royale, llamado Blackout, que incluirá vehículos y personajes de toda la saga, en un mapa gigantesco.

***Black Ops IIII* va a ser el primer juego de la saga sin Campaña, centrándose por completo en los modos multijugador y el battle royale.**

SPACE HULK: TACTICS

9

CYANIDE ESTRATEGIA 1-2 JUG.

El juego de mesa *Space Hulk* llega a PS4 en forma de título de estrategia. Y lo hace con modo multijugador, la opción de crear mapas y dos Campañas: una con Ángeles Sangrientos (una facción de los Marines Estelares) y otra para los temibles Genestealers.



DISGAEA 1 COMPLETE

12

NIPPON ICHI ROL 1 JUGADOR

El *Disgaea* original fue un excelente juego de rol táctico para PS2. Esta versión lo trae de vuelta, con un profundo "lavado de cara" en el apartado gráfico. También se han renovado las mecánicas, añadiendo las mejoras que la saga ha desarrollado estos años.



JUST DANCE 2019 — 23

UBISOFT | BAILE | 1-4 JUGADORES

¡Todos a bailar! Con más de 400 canciones distintas, *Just Dance 2019* quiere ser la entrega más "marchosa" de la saga. Esta entrega viene con ocho coreografías especiales para niños, y permite jugar por medio de un móvil, rastreando nuestros movimientos.



NICKELODEON KART RACERS — 23

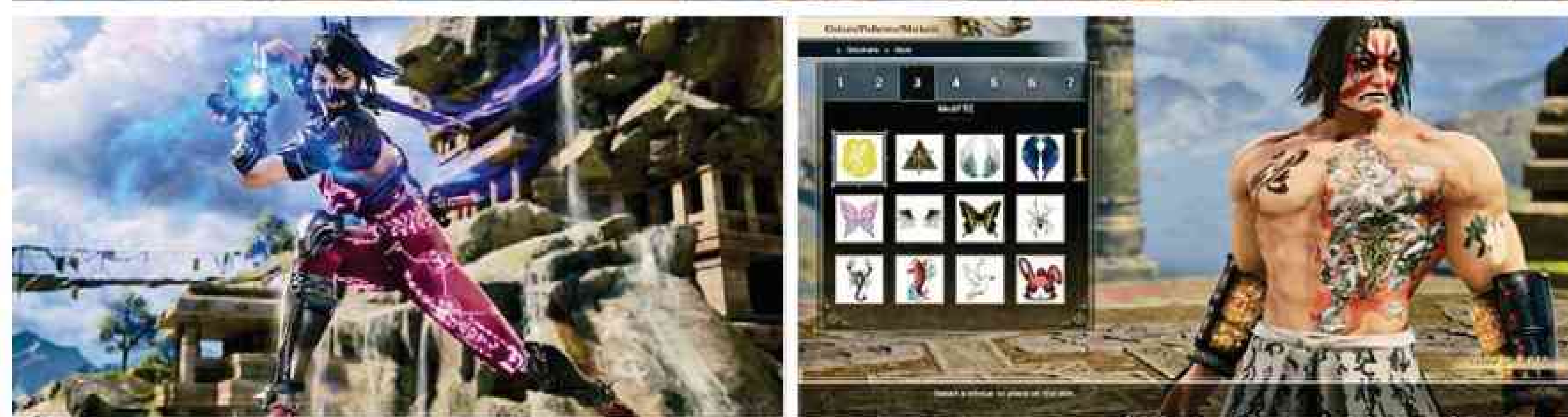
SOMETIMES YOU | CARRERAS

Bob Esponja, Patricio, las Tortugas Ninja y otros muchos personajes de las series Nickelodeon protagonizan este juego de carreras. 24 circuitos, modo cooperativo y todo tipo de karts con ataques divertidos, en un título pensado para toda la familia.



SOUL CALIBUR VI — 19







PROJECT SOUL | LUCHA | 1-2 JUGADORES

Dos décadas después del juego original, la saga "revisita" lo ocurrido en el primer *SoulCalibur,* para descubrirnos su historia oculta. Esta entrega luce más detallada y grandiosa que nunca gracias al Unreal Engine 4, el motor que ha dado tan buenos resultados a Bandai Namco en juegos como *Tekken 7. SoulCalibur VI* también "presume" de un sistema de combate renovado. Por un lado, se mantiene la agilidad de los combates, incluyendo ataques tan versátiles como el Critical Edge. Al mismo tiempo, se han potenciado las maniobras de defensa, incluyendo el contraataque a cámara lenta Reverse Edge. Entre sus casi 20 luchadores hay rostros habituales como Sophitia, Taki, Mitsurugi o Kilik; personajes inéditos (Azwel y Groh) y, como invitado estrella, Geralt de Rivia, de la saga *The Witcher.* También contará con un completo editor para crear un guerrero a nuestro gusto.

WARRIORS OROCHI 4 — 19



OMEGA FORCE | ACCIÓN | 1-2 JUGADORES

La continuación directa de *Warriors Orochi 3* vuelve a combinar personajes de las sagas *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors,* convocados a la batalla por el mismísimo Zeus. Nada menos que 170 guerreros, cada uno con una clase propia que define sus habilidades. Entre las novedades sobresalen las técnicas Sacred Treasures (para arrasar con grupos de enemigos) o las transformaciones en dioses para los héroes principales.

MY HERO ONE'S JUSTICE — 26



BYKING | LUCHA | 1-2 JUGADORES

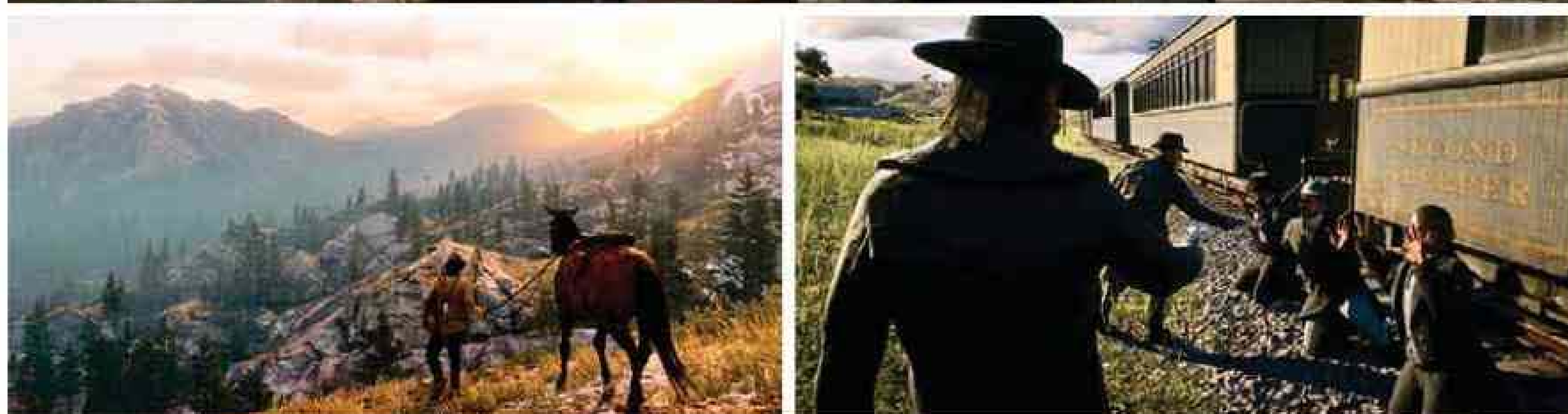
Inspirado en el manga *My Hero Academia,* lo nuevo de Namco Bandai nos propone combates en 3D entre grupos de tres luchadores. Podemos escoger entre héroes y villanos, sin que falten a la cita personajes como Denki Kaminari, Katsuki Bakugo, Muscular o Tsuyu Asui, hasta un total de 20 luchadores. El personaje principal lleva el peso del combate, mientras que sus dos compañeros le ayudan con múltiples combos. Los ataques espectaculares y escenarios destruibles serán señas de identidad en todas las peleas.



RED DEAD REDEMPTION II

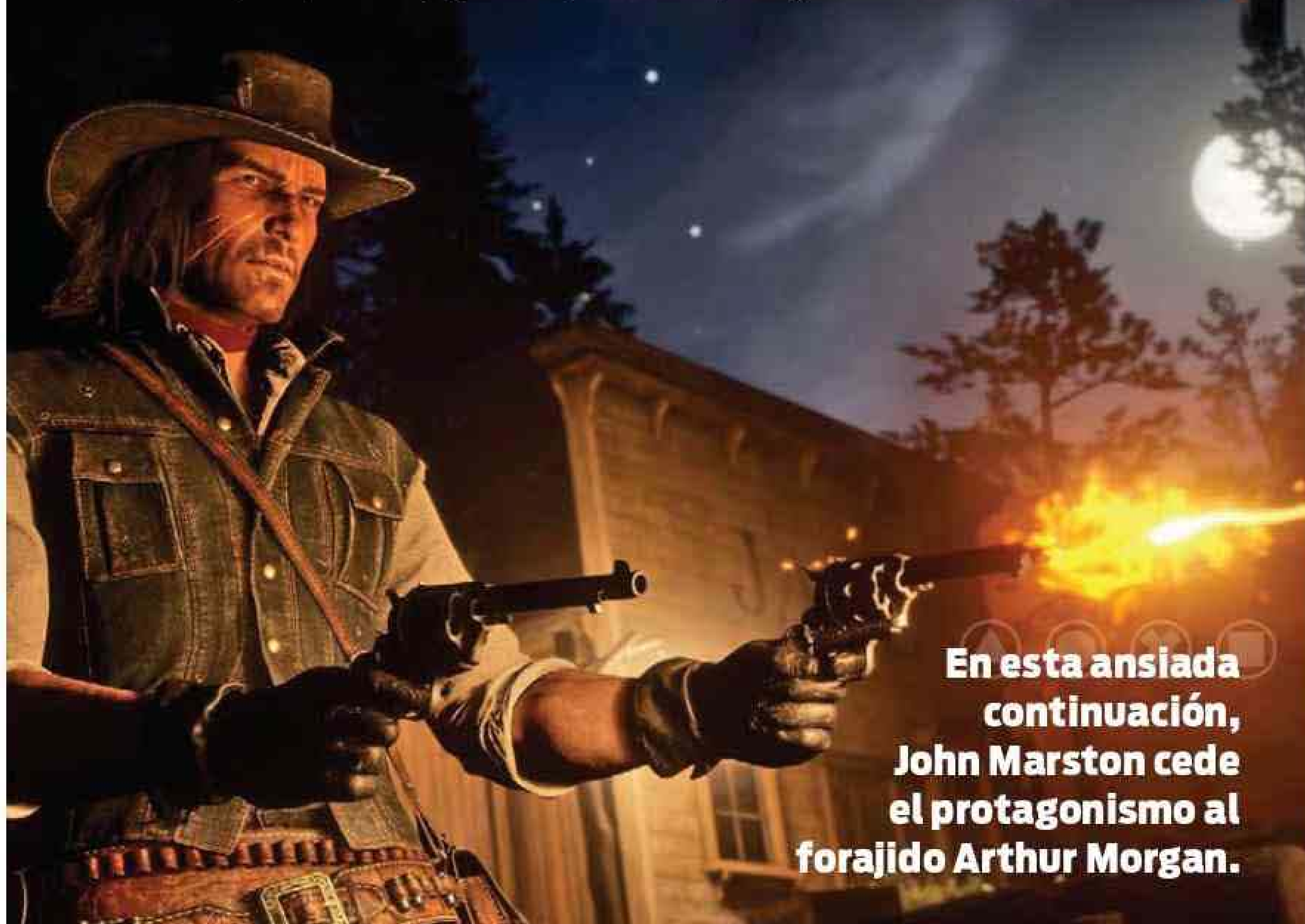
26





ROCKSTAR GAMES | AVENTURA | 1 JUGADOR/MULTIJUGADOR

Uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos y que, a pesar del II del título, es en realidad una precuela. En *Red Dead Redemption II* el protagonista es Arthur Morgan, perteneciente a la banda de forajidos de Dutch Van der Linde (uno de cuyos miembros es John Marston, protagonista de la anterior entrega). En esta historia de fraternidad, honor y traición, recorremos el viejo Oeste americano, justo antes de la llegada del siglo XX. Un sandbox casi ilimitado, y que recupera el sistema de Honor: la reacción de los personajes varía según nuestras acciones. Y es que nuestras andanzas no serán muy "legales": habrá tiroteos, duelos, asaltos y atracos, estos últimos con una planificación similar a los "Golpes" de *GTA V*. Por su parte, el multijugador suponemos que seguirá el modelo de *GTA Online*.



En esta ansiada continuación, John Marston cede el protagonismo al forajido Arthur Morgan.

LEGO DC SUPER VILLANOS

19



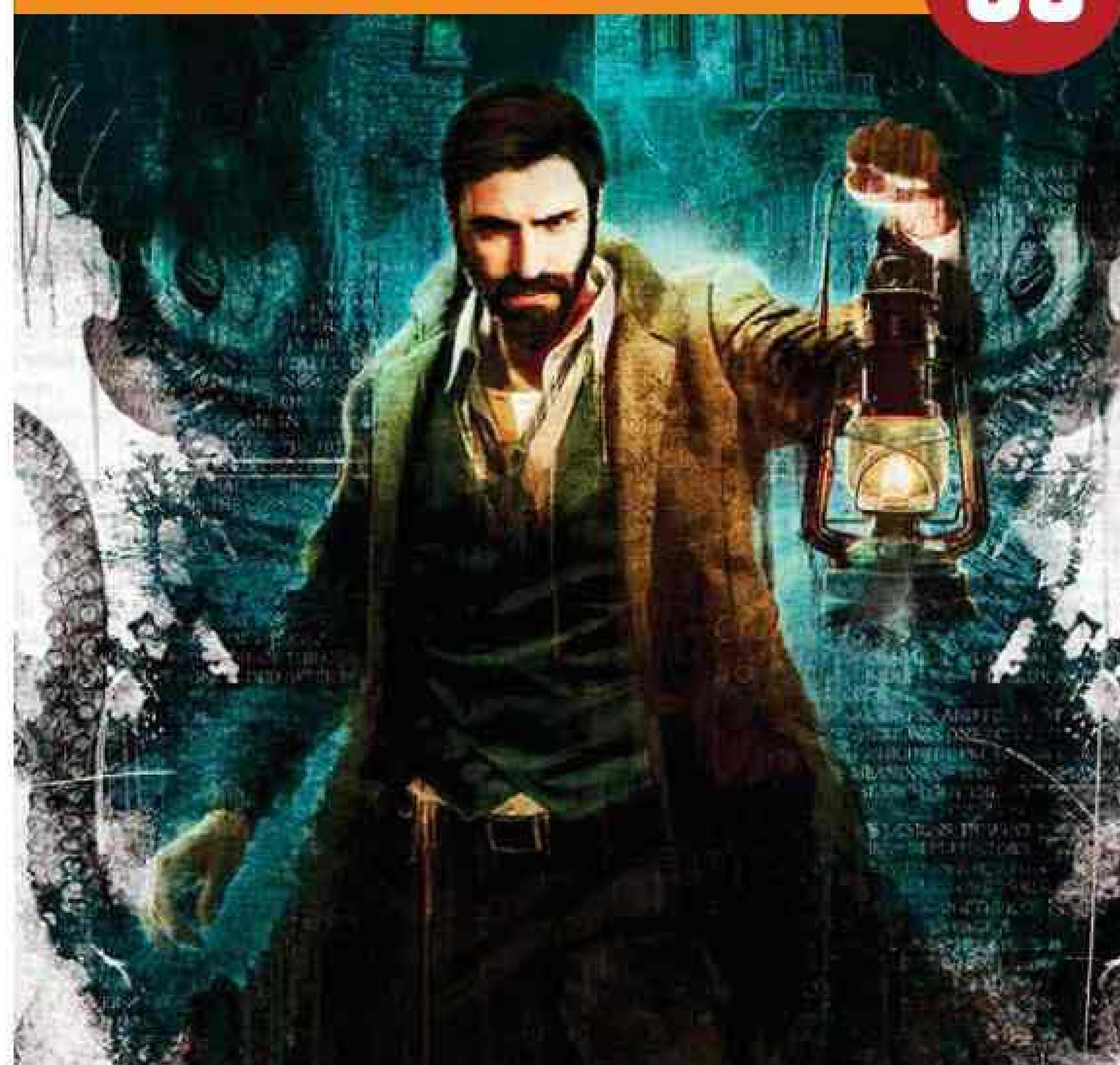
TRAVELLER'S TALES | ACCIÓN | 1-4 JUG.

¡Es la hora de los "malos"! Cuando el Sindicato de Justicia demuestra que no son los héroes que aparentan, sólo los villanos del Universo DC pueden detenerlos. Acción, humor y diversión al más puro estilo LEGO, con un nutrido grupo de personajes a elegir: desde Lex Luthor al Joker, pasando por Harley Quinn, Deathstroke, Killer Frost o Darkseid, entre muchos otros. Y si lo preferimos, por primera vez podemos crear un villano a nuestro gusto e integrarlo en la historia.



CALL OF CTHULHU

30



CYANIDE | SURVIVAL HORROR | UN JUGADOR

La obra de H.P. Lovecraft es la principal inspiración de este juego de terror, y que alterna la acción con el sigilo y la investigación. En un mundo semi-abierto, nuestro papel como el detective Edward Pierce es descubrir qué hay detrás de los crímenes ocurridos en una isla de Boston, en 1920. La inminente llegada del Gran Primigenio pondrá en peligro nuestra cordura, en una historia en primera persona bajo Unreal Engine 4.

DECAY OF LOGOS

30

AMPLIFY GAMES | ROL | UN JUG.

Con el folklore europeo como inspiración, viajamos a un mundo abierto con una cuidada ambientación. Acción y rol en tercera persona, con una joven protagonista que busca venganza, tras la destrucción de su pueblo a manos de un príncipe.

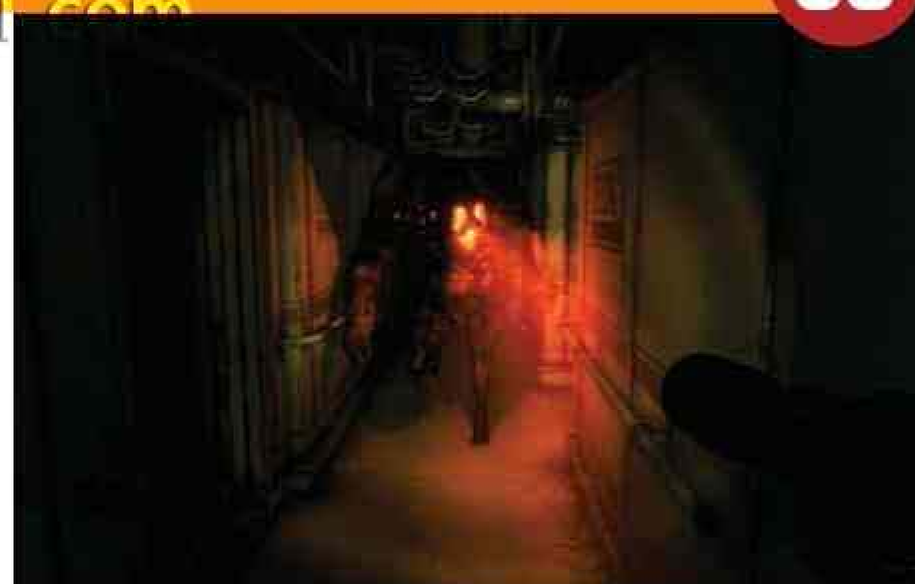


MONSTRUM

30

JUNKFISH | TERROR | UN JUG.

¿Te imaginas estar atrapado en un barco y que te persigan tres monstruos distintos? Ése es el escenario de *Monstrum*, un juego en el que, si te atrapan, la muerte será permanente. Y nada de memorizar los niveles: se generan de forma aleatoria. ¡Socorro!



LOS IMPRESCINDIBLES DE

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MONSTER BOY 6



THE GAME ATELIER | PLATAFORMAS | UN JUGADOR

La saga *Wonder Boy* de SEGA tiene su sucesor espiritual en este juego de Game Atelier. Se trata de un plataformas 2D, en un mundo abierto y con toques de RPG. En *Monster Boy and the Cursed Kingdom* seguimos a Jin, un héroe dispuesto a detener el caos causado por su tío Nabu. Para ello cuenta con seis transformaciones que le dan poderes especiales.



OVERKILL'S THE WALKING DEAD 8



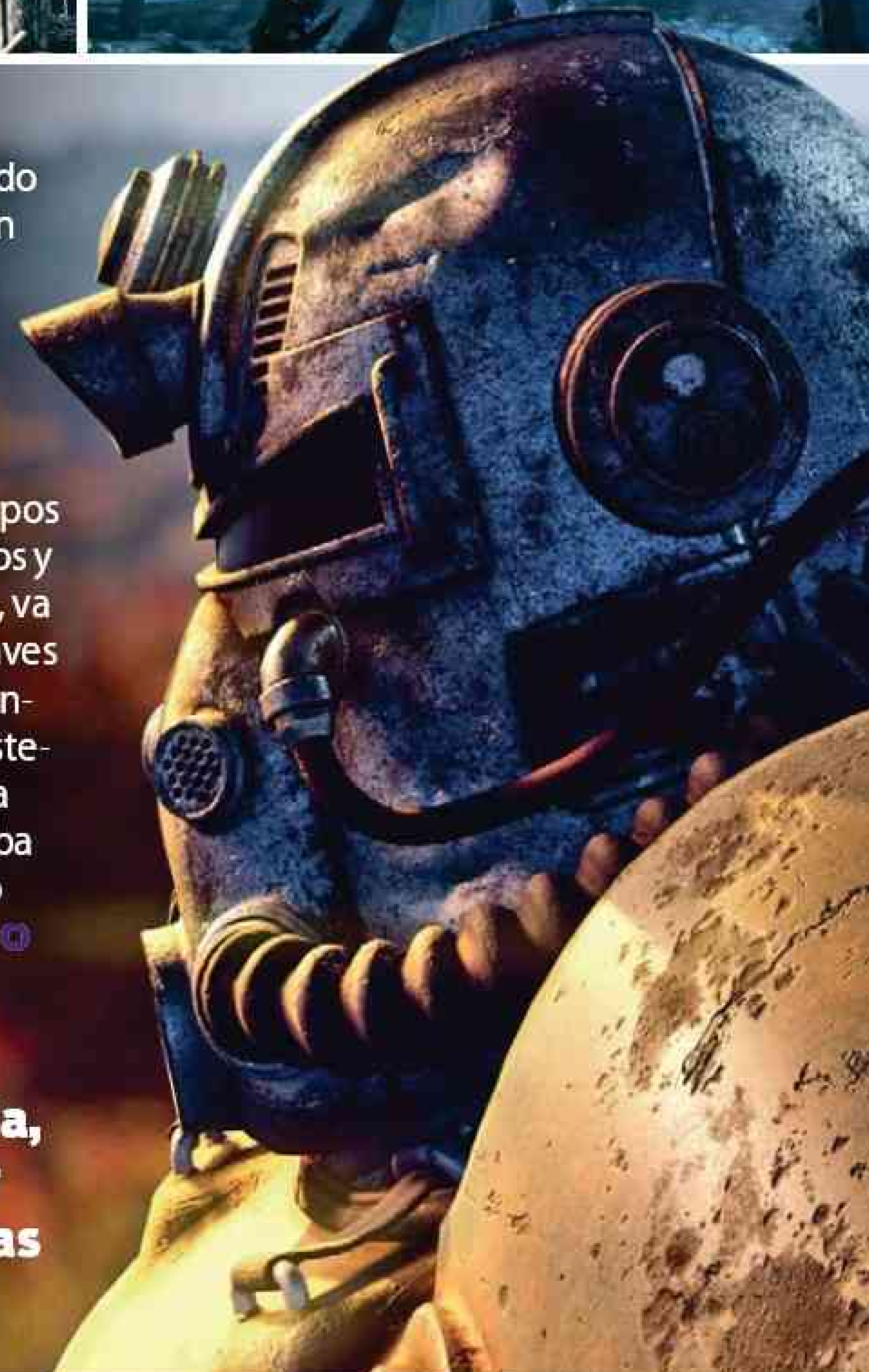
STARBREEZE | SHOOTER | 1-4 JUGADORES

De la mano de los creadores de *PayDay* nos espera este shooter cooperativo, basado en los cómics de Robert Kirkman. Maya, Aiden, Grant y Heather son los cuatro protagonistas a elegir, cada uno con habilidades distintivas, mejorables a medida que cumplan objetivos. La colaboración va a ser indispensable para sobrevivir o encontrar a otros supervivientes. Además, disparar a los zombis no será siempre la mejor opción: también habrá que recurrir al sigilo y a las "ejecuciones" silenciosas.

FALLOUT 76 14







BETHESDA | SUPERVIVENCIA | 1-24 JUGADORES

El mítico Refugio 76 ha sido mencionado varias veces a lo largo de la saga, y por fin vamos a conocer sus secretos. Ambientada en Virginia, esta entrega se pasa al género de la supervivencia online, con servidores dedicados y partidas de 24 jugadores simultáneos. En nuestro viaje por el Yermo podremos formar grupos de cuatro jugadores, crear asentamientos y buscar recursos en un gigantesco mapa, varias veces superior al de *Fallout 4*. Las claves de la saga se han implementado para funcionar en tiempo real; por ejemplo, el sistema de apuntado V.A.T.S. ya no pausará la acción. También será posible asaltar las bases de otros supervivientes, o incluso borrarlas del mapa con un ataque nuclear.

Con *Fallout 76* llega una experiencia de supervivencia, centrada en el multijugador online, pero que mantiene las constantes de la saga.

11-11: MEMORIES RETOLD 9

DIGIXART | AVENTURA | UN JUG.

Yoan Fanise, creador de *Valiant Hearts*, vuelve a la Primera Guerra Mundial con esta aventura narrativa. Con estética de acuarela, el juego sigue las vidas de Kurt y Harry (los actores Elijah Wood y Sebastian Koch), dos soldados envueltos en el conflicto.



WRECKFEST 20

BUGBEAR ENT. | CARRERAS

Inspirándose en clásicos como *Destruction Derby*, los creadores de *FlatOut* han creado un "cóctel" explosivo de velocidad y demolición. Las físicas realistas sobresalen en un título que es pura adrenalina, con modo multijugador y mucha personalización.



DARKSIDERS III

12

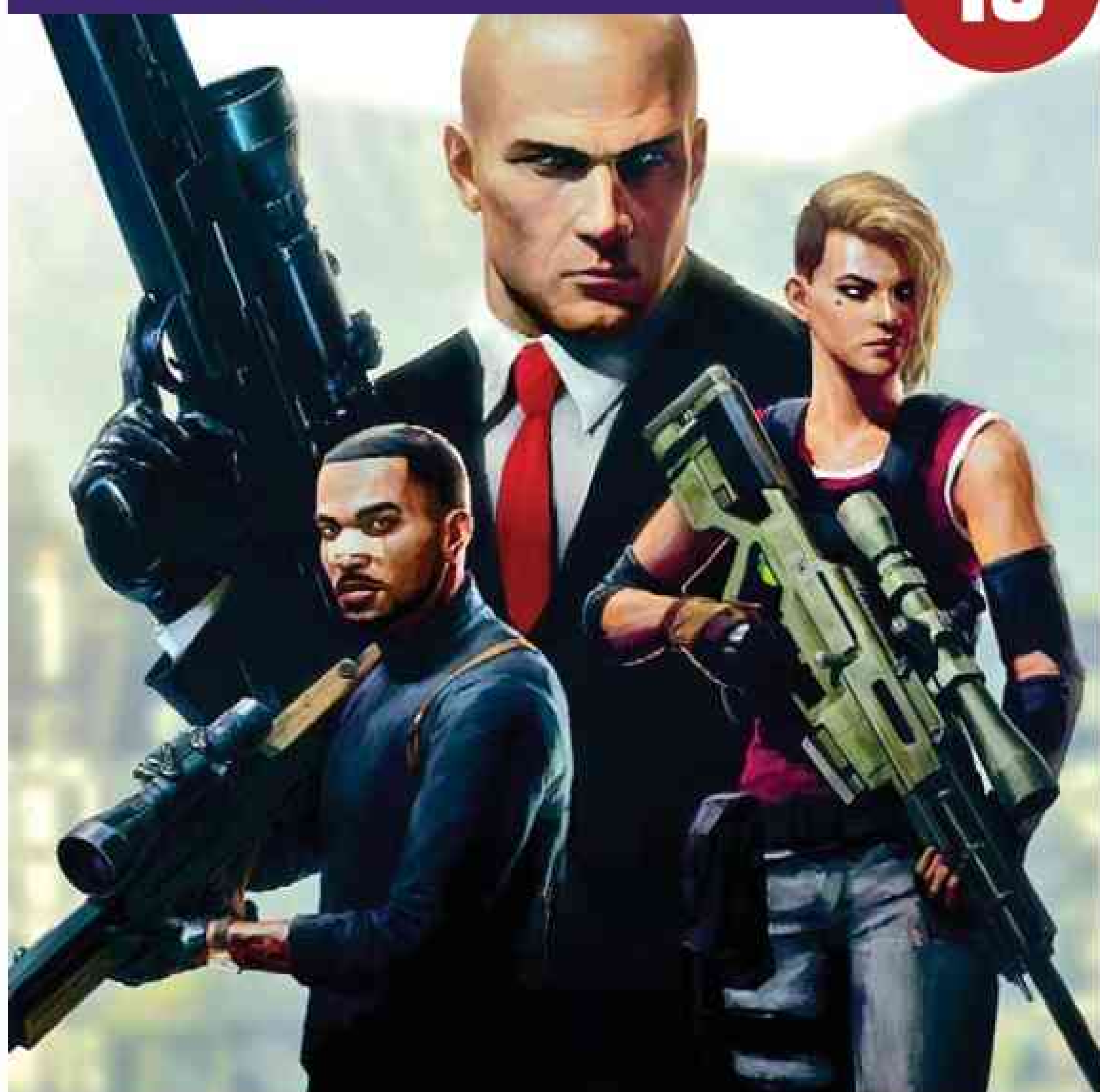


GUNFIRE GAMES | AVENTURA | UN JUGADOR

Furia, Jinete del Apocalipsis, viaja a la Tierra para dar caza a los Siete Pecados Capitales. De nuevo nos espera un enorme mundo abierto, con elementos de rol y los enemigos más duros de toda la saga. Para atacar Furia usa sus látigos y mayales, que también le permiten moverse por el escenario y resolver puzles. Y como buena hechicera que es, Furia dispone de varias transformaciones que le confieren poderes especiales.

HITMAN 2

13



IO INTERACTIVE | ACCIÓN | 1-2 JUGADORES

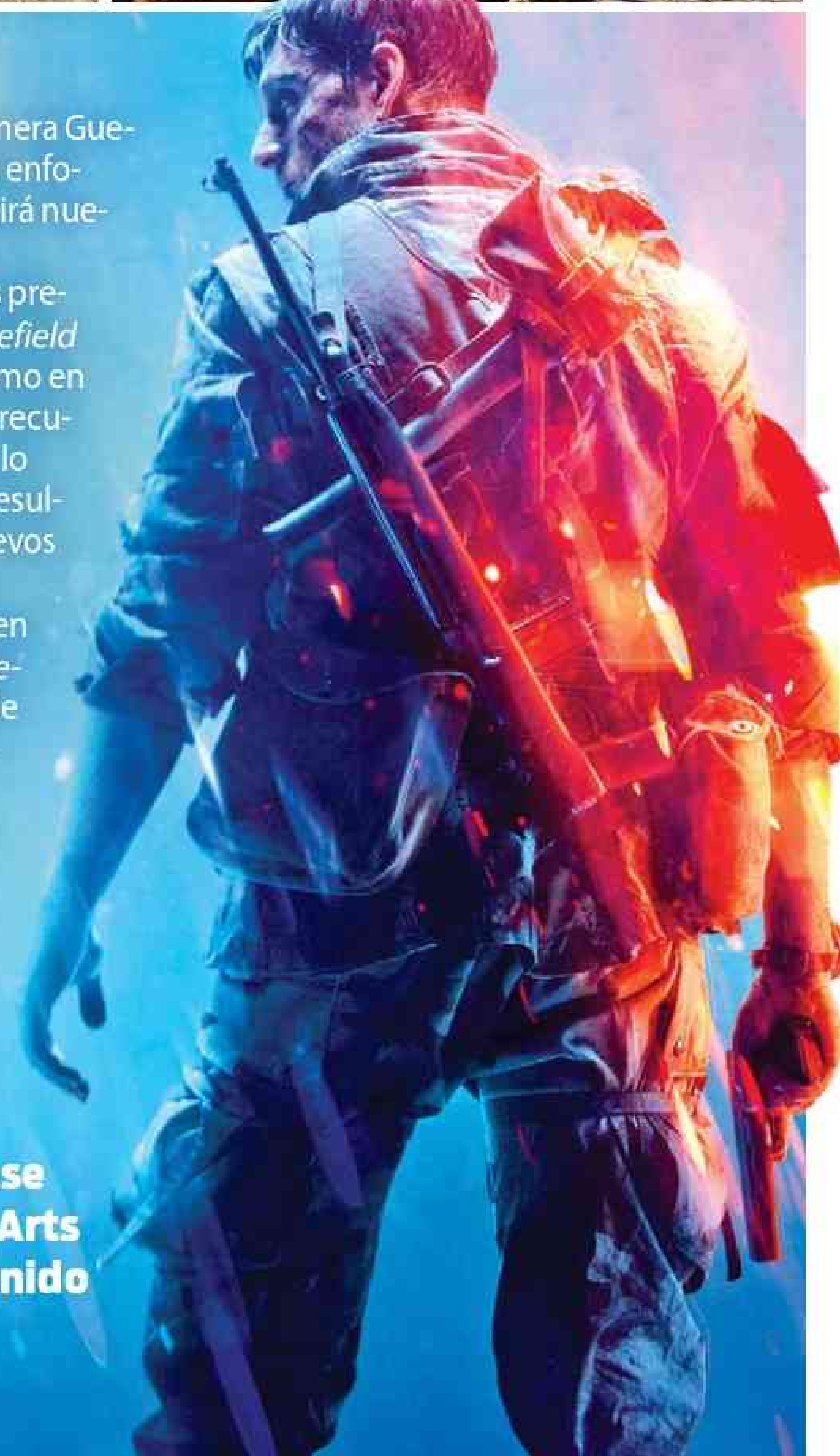
El Agente 47 regresa con una nueva aventura internacional y "entera", pues abandona la estructura episódica. Siguiendo la pista del "cliente en la sombra", 47 viaja a seis localizaciones de todo el mundo. Las opciones para "liquidar" al rival serán casi ilimitadas, incluyendo por primera vez armas no letales. ¡Ah! También incluye multijugador cooperativo, *Sniper Assassin*.

BATTLEFIELD V

20







DICE | SHOOTER | 1-64 JUGADORES

El nuevo *Battlefield* "salta" de la Primera Guerra Mundial a la Segunda, pero con un enfoque nunca visto. En ella, el jugador vivirá nuevas Historias de Guerra, episodios ambientados en el conflicto y que nos presentan a personajes variopintos. *Battlefield V* apuesta por el realismo y el dinamismo en los combates: la munición es escasa y recuperamos salud de forma limitada, por lo que la colaboración entre jugadores resulta fundamental. Sobre todo en los nuevos modos multijugador, como Grandes Operaciones, con combates basados en la IIGM y que pueden durar días. *Battlefield V* también incluirá un modo battle royale, que llegará después del lanzamiento del juego. En esta modalidad unos 60 jugadores compiten entre sí, mientras un muro de fuego avanza por el escenario. Eso sí, no llegará hasta el 20 de noviembre, un pequeño retraso, que aprovecharán para pulirlo todavía más.

***Battlefield V* no tendrá pase de temporada: Electronic Arts ha asegurado que el contenido que el juego reciba en el futuro será gratuito.**

SPYRO: REIGNITED TRILOGY

13

TOYS FOR BOB | PLAT. | UN JUG.

Siguiendo el ejemplo de su colega Crash, Spyro regresa con un recopilatorio de sus tres primeros juegos. En total más de 100 niveles de plataformas, jefazos, tesoros ocultos y mucho humor. Y todo, con un apartado técnico de última generación.



ASTERIX & OBELIX XXL

29

MICROIDS | ACCIÓN | 1-2 JUG.

Los héroes galos vuelven a las consolas, con una versión remasterizada de su aventura más memorable. En Las Vegum, el parque temático de Julio César, os enfrentaréis a las versiones "romanizadas" de personajes como Rayman, Sonic, Sam Fisher o Mario.



LOS IMPRESCINDIBLES DE

DICIEMBRE

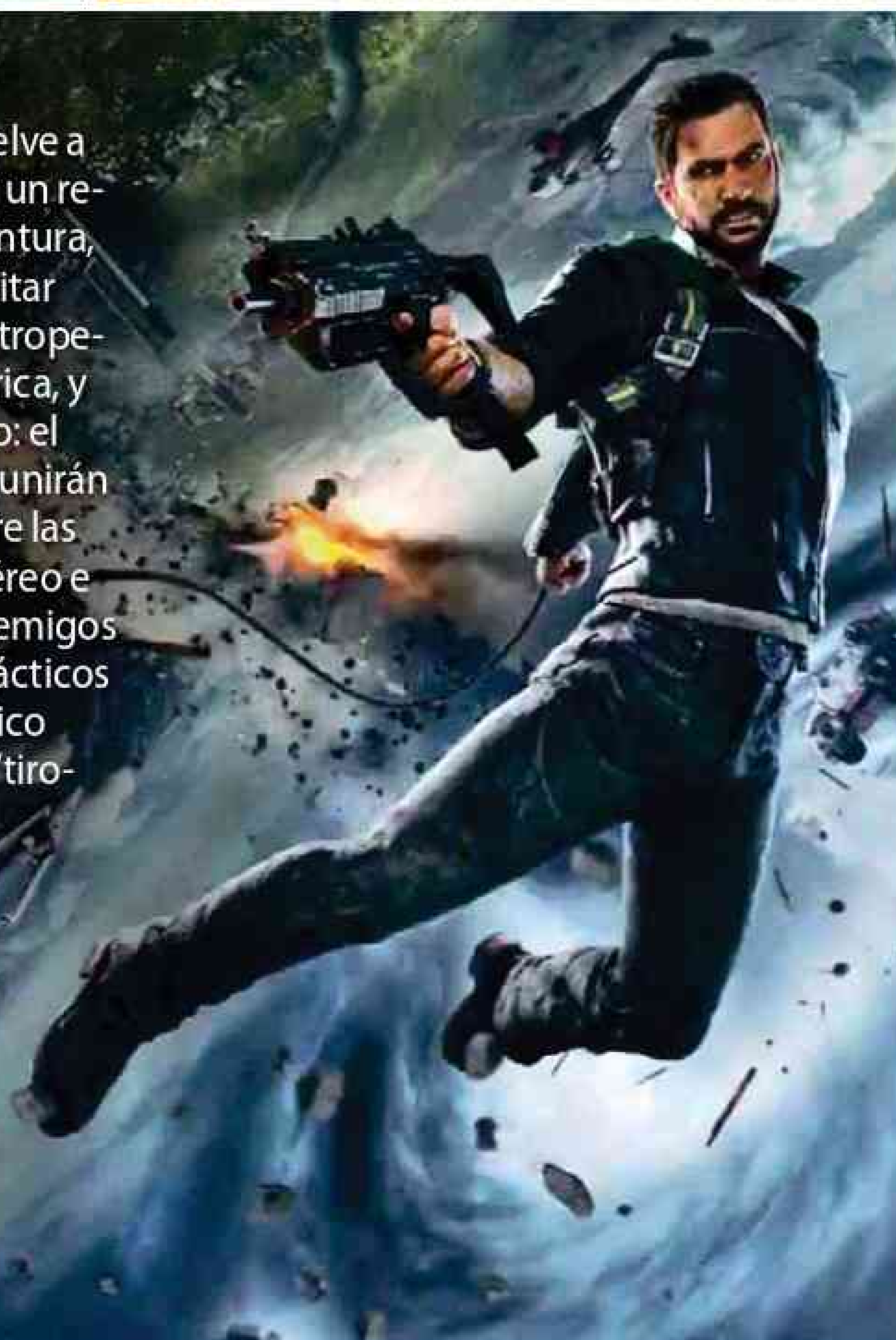
L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

JUST CAUSE 4

3







AVALANCHE ACCIÓN UN JUGADOR

Por donde pasa Rico Rodríguez no vuelve a crecer la hierba. El mercenario va a dejar un reguero de destrucción en esta nueva aventura, en la que lucha contra un grupo paramilitar llamado Black Hand. El escenario de sus tropelías es Solís, un país ficticio de Iberoamérica, y que introduce la gran novedad del juego: el clima. Tornados, tormentas y heladas se unirán al caos que provoque el propio Rico entre las filas enemigas con su gancho, su traje aéreo e infinidad de vehículos y armas. Unos enemigos con una IA mejorada, que les hará más tácticos que en la anterior entrega. El motor gráfico también se ha renovado, para evitar los "tirones" que sufría a veces *Just Cause 3*.

Junto a mercenarios y paramilitares, Rico también tendrá que enfrentarse a la climatología más adversa.

OVERRIDE: MECH CITY BRAWL

4





THE BALANCE LUCHA 2-4 JUGADORES

El futuro estará dominado por los robots, pero sus diferencias las resolverán de una forma muy humana: ¡a tortazos! Una decena de "mechas" gigantescos protagonizan este juego, en el que arrasaremos ciudades enteras mientras combatimos. El aspecto de los robots será personalizable, y se podrá ajustar su estilo de lucha a nuestro gusto. Además del juego normal, también estará disponible la La edición Super Charged Mega, con el pase de temporada, skins y 4 robots extra.

MUTANT YEAR ZERO

4



BEARDED LADIES ESTRATEGIA UN JUGADOR

Selma, Bormin y Dux buscan el Edén, el lugar con todas las respuestas en un mundo postapocalíptico. Son los protagonistas del juego y, además, mutantes, dotados de poderes especiales y un arsenal bien "completito". El juego combina los combates por turnos al estilo de la saga *XCOM*, con momentos de sigilo y exploración. *Mutant Year Zero* llega al género de la estrategia con un diseño que derrocha personalidad.

PERSONA DANCING: ENDLESS NIGHT COLLECTION

4

P-STUDIO BAILE UN JUGADOR

Los "protas" de la genial saga de rol *Persona* son también los amos de la pista de baile. Esta colección reúne *P3: Dancing in Moonlight* y *P5: Dancing in Starlight* y una versión digital de *P4: Dancing All Night*. Todos se pueden adquirir por separado.



DON'T STARVE: HAMLET

26

KLEI ENT. AVENTURA UN JUG.

El excéntrico Wilson regresa en esta expansión de *Don't Starve*. En ella descubriremos una nueva ciudad en plena selva tropical, con unas versiones aristocráticas de los Pigmen. Wilson tendrá que "currárselo" para conseguir alimento... ¡y no perder el juicio!





PS4 UBISOFT AVENTURA/ROL 5 DE OCTUBRE

LA HERMANDAD TIENE NUEVO CREDO: EL CULTO ROLERO

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Tras recorrer Egipto, *Assassin's Creed* sigue viajando por las civilizaciones clave de la historia y ahora nos lleva hasta la Antigua Grecia. El verdadero viaje de esta entrega, sin embargo, será el recorrido que la saga está haciendo para abrazar las mieles del rol.

Assassin's Creed Origins fue un gran salto para la saga, así que al saber que esta vez no habría descanso entre entregas nos echamos a temblar. Sin embargo, *Odyssey* se gestó en paralelo a *Origins* desde hace tres años. Así, *Origins* debía suponer una gran evolución para la saga a nivel de mundo abierto, navegación, misiones, combates, tecnología y arte, como han confirmado sus propios creadores. Por su parte, *Odyssey* cogerá todos esos aspectos y añadirá un componente RPG mucho más marcado y mejoras en la narrativa.

Uno de los elementos que más llama la atención al comenzar nuestra aventura en la Antigua Grecia es que podremos tomar elecciones argumentales, toda una novedad para la saga. En líneas generales la experiencia pretende ser mucho más personalizable que nunca, de ahí que podamos escoger personaje masculino, Alexios; o femenino, Kassandra (que será el personaje canónico), al comenzar nuestra aventura. No es algo que cambie decisivamente el desarrollo del juego, pero se agradece mucho poder escoger al héroe que queremos encarnar. Por supuesto, sí que notaremos diferencias en los diálogos y en cómo nos tratan determinados personajes. Nuestro protagonista, hombre o mujer, ha vivido exiliado desde su infancia y, cuando comienza el juego, descubre que varios miembros de su familia podrían seguir vivos. Es más, podremos reclutar a algunos de ellos para nuestra

tripulación. Lo interesante es que el argumento sí que irá cambiando en función de nuestras decisiones. Así, por ejemplo, podremos iniciar romances con algunos personajes (relaciones homosexuales incluidas) y cambiar el rumbo de la historia, pudiendo contemplar distintos finales para la misma. Esto sí que será una revolución para la saga, y no lo de aquellos personajes sin cara en *Assassin's Creed Unity*, por mucho que estuviera ambientado en la Revolución Francesa. Va ser, en palabras de la propia Ubisoft, el *Assassin's Creed* más grande y largo en la historia de la saga. Todo recuerda, y mucho, a las creaciones de BioWare. Incluso la parte del argumento ambientado en la actualidad, un clásico de la saga, tendrá un papel más importante que en *Origins*.

La libertad de exploración será otro de los puntos clave de esta nueva aventura. Como en *Origins*, podremos desplazarnos por los escenarios a pie, en caballo o incluso en barco, algo que dadas las características isleñas del país heleno tendrá más sentido que nunca. Así, podremos visitar islas como Milos, Hydrea, Delos o Mikonos, además de regiones más extensas como Arcadia, Ática o Laconia entre otras muchas. Nuestra aventura estará ambientada 400 años antes de lo sucedido en la pasada entrega, en plena fundación de la Antigua Grecia en el año 431 A.C. Como en la pasada entrega, dispondremos de una gran cantidad de armas, que estarán divididas en función de su rareza y poder. Entre ellas estará la espada de Leónidas, una reliquia precursora que pertenecía al mítico rey espartano y que utilizaremos a modo de hoja oculta »

El camino de la AVENTURA al RPG



ÁRBOL DE HABILIDADES

Nuestro personaje irá evolucionando al adquirir nuevas habilidades. El árbol tendrá tres grandes ramificaciones: Cazador, Guerrero y Asesino. No será posible tener todas las mejoras activadas al mismo tiempo, para evitar ser demasiado fuertes, pero sí que podremos reasiganarlas y cambiar de estilo.



TOMA DE DECISIONES

Uno de los aspectos más roleros de esta nueva entrega será la posibilidad de escoger entre varias opciones durante los diálogos, que irán moldeando la historia hasta ofrecer distintos finales. No en vano, Ubisoft asegura que habrá unas 30 horas de escenas interactivas con toma de decisiones en la aventura.



EQUIPAMIENTO

Como en *Assassin's Creed Origins*, contaremos con una ingente cantidad de objetos con los que equiparnos que irán desde lo más común hasta equipo legendario. En esta ocasión, además, el daño de cada rama de habilidad (cazador, guerrero y asesino) será diferente en función de la equipación que llevemos puesta.









1 La patada espartana será una de las habilidades más icónicas y útiles del repertorio de nuestro/a protagonista.

2 El sigilo volverá a jugar un papel fundamental durante la aventura, con nuevas opciones de asesinatos.

3 Las batallas de conquista serán combates multitudinarios en los que se enfrentarán dos ejércitos para hacerse con el control de una determinada región de Grecia.

4 La lista de personajes históricos incluirá nombres tan conocidos como el filósofo Sócrates.

5 La cacería nos obligará a luchar con animales legendarios y hasta con criaturas mitológicas.

El viraje hacia el rol será el cambio más significativo de esta entrega. Destacará la toma de decisiones con distintos finales.

para asesinar a nuestros enemigos cuerpo a cuerpo e incluso para arrojarla como un proyectil desde la distancia.

A nivel jugable nos encontraremos con una base muy similar a la de *Origins*. Así, volveremos a contar con un águila para observar los escenarios, marcar a nuestros enemigos y planificar nuestra estrategia. Las misiones estarán estructuradas en función de niveles de experiencia, habrá batallas navales, exploración de los mares en busca de tesoros, etc. También volverá la lucha y caza de animales, con bestias legendarias que tendrán un comportamiento único y que supondrán un verdadero reto. Hay detalles que se han pulido, como el hecho de que los enemigos subirán de nivel para ajustarse al nuestro, así que ya no habrá zonas que se quedarán para siempre con enemigos demasiado débiles. El mapa de juego estará dividido en varias regiones, dominadas por un determinado líder. El sistema, denominado Poder de la Nación, nos obligará a ir completando misiones y tareas para disminuir el control de cada líder en una determinada región, como destruir suministros, robar tesoros nacionales o acabando con soldados. Cuando hayamos mermado su dominio, podremos enfrentarnos a ellos para tomar el control de la región. Y aquí llegará otra de las novedades, porque en un lugar de un simple combate, tendremos que enfrentarnos a batallas multitudinarias con decenas de enemigos, llamadas batallas de conquista, que prometen ser realmente épicas.

LOS COMPONENTES ROLEROS serán una de las grandes novedades de esta entrega. *Origins* puso la semilla y en *Odyssey* el rol florece como en un juego de BioWare.



NAVEGACIÓN

No sólo habrá batallas navales como en otras entregas, sino que iremos reclutando a nuestra tripulación entre los enemigos a los que nos enfrentemos e incluso personalizaremos muchísimo el aspecto de nuestro buque.



El viraje hacia el rol será el cambio más significativo. El árbol de habilidades estará dividido en tres ramas: cazador, guerrero y asesino, por lo que podremos ir especializándonos en nuestro estilo de juego favorito o mezclando habilidades de las tres ramificaciones. Además, cada una de ellas tendrá su propio daño, con lo que podremos equiparnos con distintas piezas de equipo que aumentarán o disminuirán la cantidad de daño que haremos en cada una de las tres ramas. Durante los combates, disfrutaremos de nuevos movimientos, como la mítica patada espartana, perfecta para tirar a nuestros rivales desde lugares altos, o la posibilidad de arrebatar el escudo de nuestros rivales para evitar que se protejan de nuestros golpes de forma continua. Otra novedad será un medidor de persecución, que irá aumentando si no somos suficientemente sigilosos. Y es que, por lo visto, el sigilo promete volver a ganar más protagonismo tras su »



UNA ODISEA DE EDICIONES

UBISOFT NOS TIENE MUY MAL ACOSTUMBRADOS a que cada juego estrella de la compañía venga acompañado de soberbias ediciones para coleccionistas y *AC Odyssey* no va a ser menos.



EDICIÓN MEDUSA

Esta espectacular edición incluye el juego, un mapa, una sensacional estatua de 33 cm llamada el gorgon caído, la banda sonora, un libro de 64 páginas con artes del juego, una misión adicional titulada El Rey Ciego, el pack Cronos (equipación especial para los personajes y el caballo) y un potenciador de expriencia.



EDICIÓN PANTHEON

Esta absoluta locura para los coleccionistas incluye todo lo que hemos visto de la edición Medusa más una litografía, el pack mensajero del ocaso, el pack naval Capricornio, el pase de temporada para poder disfrutar de todos los contenidos descargables que salgan para el juego tras su lanzamiento y una figura absoutamente genial, llamada diorama de Nemesis, que mide 39,5 cm de alto y 65 de ancho. Casi nada, vamos.



EDICIÓN SPARTAN

Esta edición incluye todos los contenidos de la versión Pantheon salvo que sustituye la caja por una carcasa metálica exclusiva y la figura Nemesis por el salto espartano, otra escultura imponente.


6




7


9


10

6 Para explorar los escenarios podremos utilizar nuestro barco, ir a pata o, cómo no, montar a caballo.

7 La rama de Guerrero del árbol de habilidades nos convertirá en una máquina de la lucha cuerpo a cuerpo.

8 La toma de decisiones será uno de los ejes jugables. No sólo cambiaremos el destino de nuestro héroe, también podremos mantener romances con varios personajes.

9 La escala de los escenarios volverá a ser imponente y nos regalará estampas tan bellas como ésta.

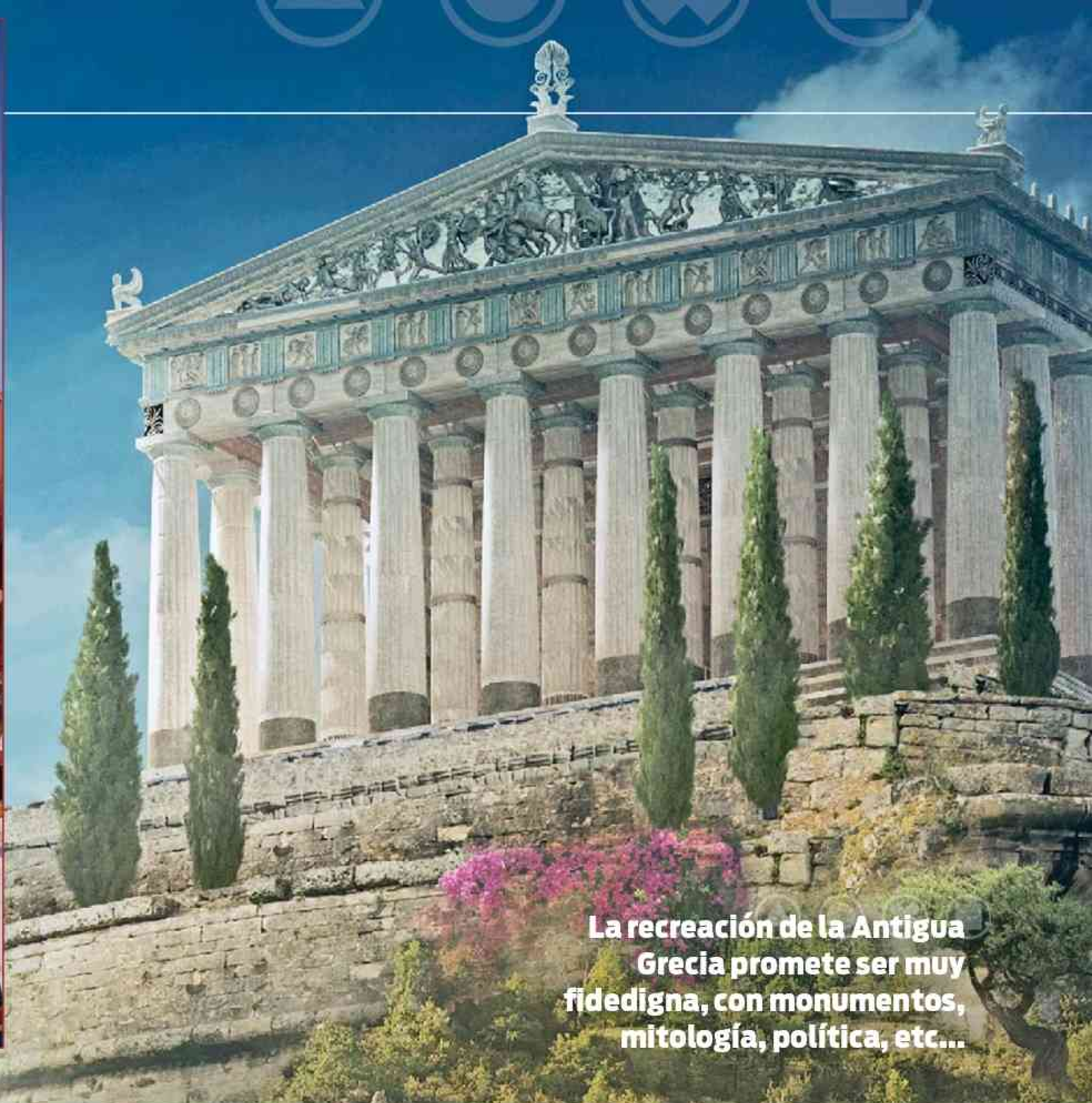
10 El salto espartano será una de las habilidades más espectaculares y efectivas para comenzar una batalla.

Ubisoft ya ha confirmado que no habrá *AC* en 2019, así que *Odyssey* recibirá soporte y nuevos contenidos durante todo el año.

tímida presencia en la pasada entrega gracias a la rama de habilidades de Asesino. Podremos ir encadenando muertes sigilosas de enemigos de bajo nivel, lo que rellenará un medidor que nos permitirá asestar un golpe sigiloso y mortal a los enemigos de mayor nivel. Así, no siempre nos veremos obligados a entablar un combate frontal contra los rivales más duros. Dentro de la rama de Cazador, el uso del arco será fundamental, con un buen número de nuevas habilidades a nuestra disposición. Así, podremos disparar flechas a través de las paredes, otras que paralizarán a nuestros rivales (algo que será perfecto para dejar a los enemigos incapacitados y así poder reclutarlos para nuestro barco) y hasta una flecha que controlaremos nosotros mismos para llevarla hasta la cabeza de algún incauto. El otro camino, el del Guerrero, nos permitirá centrarnos en las peleas cuerpo a cuerpo con todo tipo de armas. Por supuesto, también gozaremos de habilidades únicas, como dar un puñetazo en el suelo que dejará atontados a los enemigos que nos rodeen o hacer un ataque especial que hará un 400% más de daño. Eso sí, no podremos tener todas las habilidades de las tres ramas desbloqueadas al máximo al mismo tiempo. Sin embargo, sí podremos reasignar los puntos de habilidad para cambiar de estilo por completo.

La gestión de nuestro barco será otra novedad muy interesante. Nuestro buque será siempre el mismo a lo largo de toda la aventura y servirá como hogar y base de operaciones de nuestro héroe. Los lugartenientes que vayamos reclutando irán en él, así como Barnabás y Herodotus. La exploración del mar será muy ambiciosa, e incluso podremos cazar tiburones. Navegando, además, nos podremos encontrar con Barcos Alpha, los navíos más poderosos de toda Grecia. Lo mejor es que, al derrotarlos, obtendremos, entre otras muchas recompensas, la apariencia de estos barcos, que luego podremos utilizar para personalizar nuestro navío. Para acabar con cada uno de ellos, eso sí, habrá que seguir unas estrategias determinadas y no serán pan comido precisamente. Otra novedad serán el sistema de consumibles, como pociones u objetos de distracción como bombas de humo, que funcionarán como habilidades que podremos volver a usar una vez pasado un tiempo. Así, no tendremos que estar constantemente saqueando los escenarios en busca de materiales con los que luego crear estos consumibles. Como veis, esta odisea promete ser mucho mejor que la de Homero. Puede que a algunos no les haga mucha gracia este viraje hacia el rol, pero nosotros creemos que enriquecerá mucho la experiencia y, además, parece que recuperaremos grandes dosis de sigilo, por lo que la esencia de la saga permanecerá intacta.





La recreación de la Antigua Grecia promete ser muy fidedigna, con monumentos, mitología, política, etc...


1


2


3


4

Así será la Antigua Grecia

COMO ES HABITUAL EN LA SAGA, la ambientación estará tremendamente trabajada. Podremos visitar 28 ciudades-estado completamente diferentes, cada una con una temática propia, como la importancia de las deidades en Delfos, de la agricultura en Arcadia o de la política y la filosofía en Atenas, por ejemplo. 1 Las tragedias griegas serán una gran inspiración en el argumento, en el que la Guerra del Peloponeso jugará un papel fundamental. Esta guerra enfrentó a las tropas atenienses y las espartanas. Las profecías del oráculo de Delfos 2 serán otra de las claves del argumento, con cuestiones relacionadas con el pasado de nuestro héroe y una tragedia que será el origen de la venganza que ansía nuestro personaje. La mitología griega, además, también formará parte de la historia de esta nueva entrega, con la aparición ya confirmada de Medusa 3, la monstruosa deidad que convertía a los que la miraban en piedra. Estamos seguros de que habrá muchas más criaturas y dioses esperándonos. De lo contrario, Ubisoft estaría perdiendo una oportunidad de oro y, por lo pronto, ya han asegurado que las hazañas de Hércules han sido una de las inspiraciones a la hora de crear misiones. La compañía francesa también ha dejado caer que Isu, la civilización primigenia que creó a los humanos, podría haber experimentado con otras creaciones de lo más singulares que también aparecerán en nuestra aventura. Por supuesto, también conoceremos a personajes históricos que jugarán un papel primordial en la trama. Por ahora hay dos confirmados de forma oficial: el filósofo Sócrates 4 y Herodotus, considerado el padre de la Historia, que nos acompañará e irá a bordo de nuestro barco anotando todas nuestras hazañas. Incluso tenemos teorías sobre en qué personajes históricos estarían basados Praxos, Herodianos o Barnabás, pero no vamos a especular más por mucho que lo estemos deseando, ya que aún no hay nada oficial.

NO MAN'S



Quién te ha visto...

Cuando se dio a conocer despertó altísimas expectativas, reinventando el concepto de "hype". Una vez lanzado, protagonizó una de las mayores controversias y oleadas de odio de la generación.

LO QUE ERA...

» **Lo que se presentó** como una epopeya espacial infinita llegó a nuestras consolas con una alarmante carencia de contenido, unas mecánicas poco pulidas y apenas profundidad. Un juego de supervivencia y exploración espacial que parecía un buen y prometedor Early Access en vez del Triple A independiente con el que muchos soñaban. Era una buena base sobre la que trabajar pero resultó insuficiente y decepcionante para un público que esperaba mucho más de él.

» **Aun así, nos encontrábamos** ante una experiencia única. Su ambiciosa apuesta por la generación procedimental nos proporcionaba el mayor mapeado de la historia de los videojuegos y la transición al viajar entre planetas nunca había sido tan fluida e impactante.

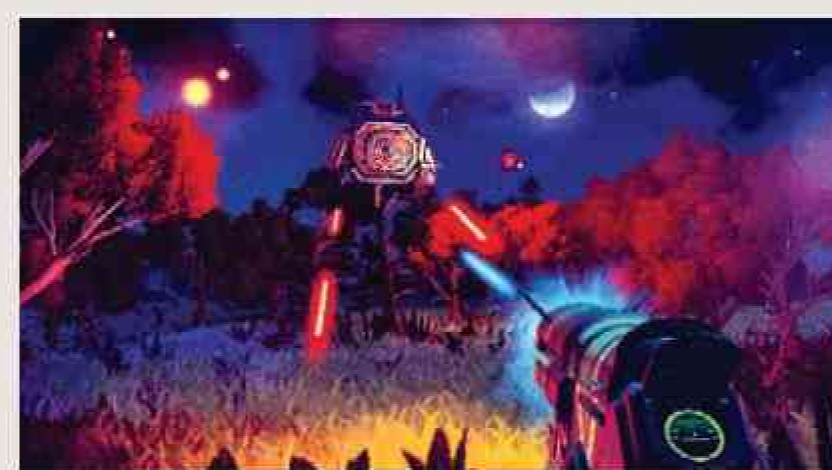


LO QUE SE HIZO MAL

» **La fase de promoción** del juego es clave para entender por qué fracasó. Es cierto que generó un hype enorme pero no supieron controlarlo. Lejos de tener una comunicación transparente con el público, las declaraciones de Sean Murray (máximo responsable de Hello Games) eran ambiguas y abstractas. Si tienes a millones de fans elucubrando cómo será tu juego hasta el día del lanzamiento, solo vas a conseguir una cosa: mucha gente decepcionada.

» **Por si esto fuera poco,** hay que añadir que la mayoría de jugadores se sintieron engañados porque algunas promesas de los desarrolladores no se cumplieron. Por citar ejemplos, la posibilidad de encontrar a otro jugador durante la partida o el comportamiento y capacidad de interacción de la fauna con el entorno que se vió en algunos trailers. Puedes disculpar la desinformación que desprendía el juego durante su desarrollo, que comentábamos antes, aludiendo que es a causa de un halo de misterio que sus ceadores querían darle y que no supieron manejar, pero las mentiras no se pueden justificar de ninguna forma. Ésta fue la gota que colmó el vaso y que desató el odio hacia *NMS*.

» **Una vez el escándalo ha explotado** hay varias formas de reaccionar. Por desgracia, Hello Games optó por la peor de todas: el silencio. Tres meses tardaron en ponerse en contacto con su público. Un tiempo en el que la propia comunidad tuvo que gestionar el duelo a su manera, en el que jugadores satisfechos se enfrentaban en la red contra los que se sentían engañados, y viceversa, sin que Hello Games hiciera declaración alguna. Rompieron el silencio para lanzar una expansión. No sería suficiente, al menos por el momento.







CRONOLOGÍA

» **7/12/2012.** *NMS* es presentado en el VGX, actual The Game Awards, siendo el anuncio que más ruido genera de la gala. Comienza la locura, todos hablan del juego y quieren saber más.

» **9/6/2013.** Durante la conferencia del E3 de Sony se muestra el segundo trailer de *NMS*. Mucho más espectacular que el primero. En esta ocasión se muestra más a la fauna extraterrestre. Explota el hype como no se había visto en toda la generación.

» **9/8/2016.** Al fin se pone a la venta el juego. La espectación es absoluta y evidentemente los resultados en ventas son abrumadores. Supune el segundo mejor lanzamiento de Sony para PS4 tras *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*. No es moco de pavo.

» **10/8/2016.** Tan solo un día despues de su lanzamiento empieza a surgir la polémica por las funciones online prometidas e inexistentes en el juego. Hello Games permanece en silencio mientras la comunidad inunda las redes con protestas.

SKY™

El ambicioso proyecto de Hello Games levantó un "hype" desmedido antes de su aterrizaje en PS4. Y se terminó estrellando, gracias en gran parte a promesas no cumplidas. ¿Es posible revertir esa situación dos años después?



Y quién te ve

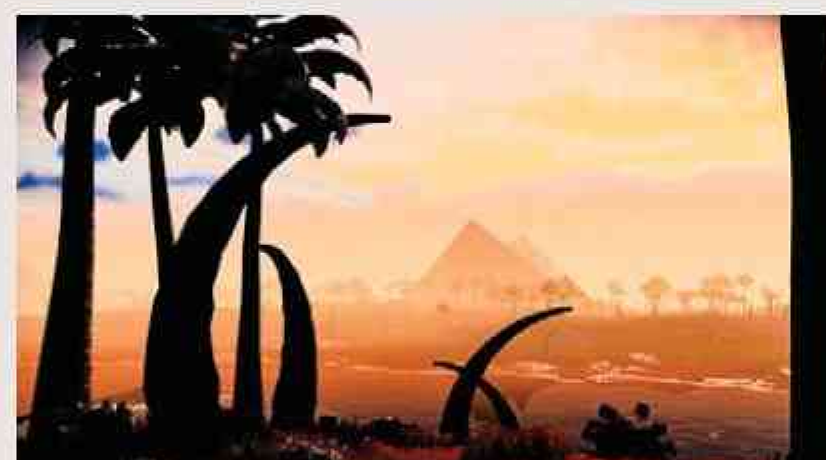
Nadie lo esperaba pero, después de dos años de duro trabajo tras caer de lo más alto, *No Man's Sky* ha conseguido renacer de sus cenizas iniciando una nueva etapa de éxito y quizás... reconciliación.

LO QUE ES...

Dos años después de su lanzamiento estamos ante un juego totalmente distinto. Una experiencia mucho más profunda, visualmente mejorada, con una campaña de más de 30 horas y, lo más importante, multijugador. La ausencia del mismo ha sido la espinita de *NMS* desde su lanzamiento. Aquel añadido que el público reclamaba expansión tras expansión y que hacía palidecer otros ámbitos en los que el juego estaba evolucionando y mejorando.

Evidentemente hay mucho más. Han añadido la posibilidad de jugar en tercera persona; han mejorado la generación de planetas con lo que ahora lucen más realistas y variados; tenemos la posibilidad de construir nuestras propias bases, cuya expansión y gestión es divertida y bien integrada en la campaña ; podemos tener un carguero espacial y mandar a nuestra propia flota estelar a lucrativas pero arriesgadas aventuras; mediante un sistema de facciones siempre habrá misiones que completar y desafíos a los que enfrentarse; el número de crafteos que podemos aprender ha aumentado considerablemente, dándole al juego una progresión más rica y atractiva; y un largo etcétera. Añadidos que han ido publicando estos dos últimos años y que han conseguido acercar cada vez más lo que és *NMS* a lo que la gente esperaba de él en 2016.

Con la expansión *NEXT,* Hello Games culmina un trayecto hacia la redención. Un camino hacia el jugador: el que le ha seguido y defendido desde el principio, el que se ha sumado atraído por las expansiones pero, sobre todo, hacia ese público que se enamoró en su día de la propuesta pero que hasta ahora no ha visto sus expectativas cumplidas.





LO QUE SE HA HECHO BIEN

Cierto es que tardaron en reaccionar, pero no han dejado de trabajar en el juego. Ampliándolo, mejorándolo y, lo más importante, dándole al público lo que demandaba. Sin lugar a dudas la inclusión del multijugador ha sido crucial para que *NMS* resucitara.

La comunicación con la comunidad ha cambiado radicalmente. Sean Murray ha vuelto a conceder entrevistas y tanto él como el estudio se han vuelto muy activo en redes sociales. Esto parece un detalle sin importancia pero en un juego como *NMS*, que quiere crecer y tener jugadores fieles durante años, la única posibilidad de conseguirlo es teniendo un dialogo constante con tus jugadores. Demostrando a tu comunidad que son imprescindibles para la evolución del juego.



26/11/2016. Hello Games rompe la aparente apatía lanzando la *Foundation Update.* Dicha expansión daba la posibilidad de crear bases. El ambiente es negativo. Apenas tiene impacto en la acusada sequía de jugadores que el juego padece.

8/3/2017. Si algo puede mejorar la exploración planetaria son los vehículoss terrestres. Así pues, con la expansión *Path Finder* llegan tres exonaves que añadían una capa interesante al juego. Aun así, no es suficiente para una comunidad distante.

11/8/2017. Casi medio año se hace esperar la siguiente expansión pero da sus frutos. Con *Atlas Rises* se añade la campaña de 30 horas. Demuestran su perseverancia y compromiso. Tiene una buena acogida y recuperan a muchos jugadores.

24/7/2018. Al fin el día llega. Con la expansión *NEXT, NMS* capta de nuevo la atención del gran público. La actualización más ambiciosa hasta la fecha. Un golpe en la mesa con el que transforman su juego y consiguen la redención de su audiencia.









18

Género:
AVENTURA DE ACCIÓN

Desarrollador:
EIDOS MONTREAL

Editor:
KOCH MEDIA

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
64,95 €

Precio Croft Edition:
99,95 €

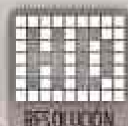

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **-**

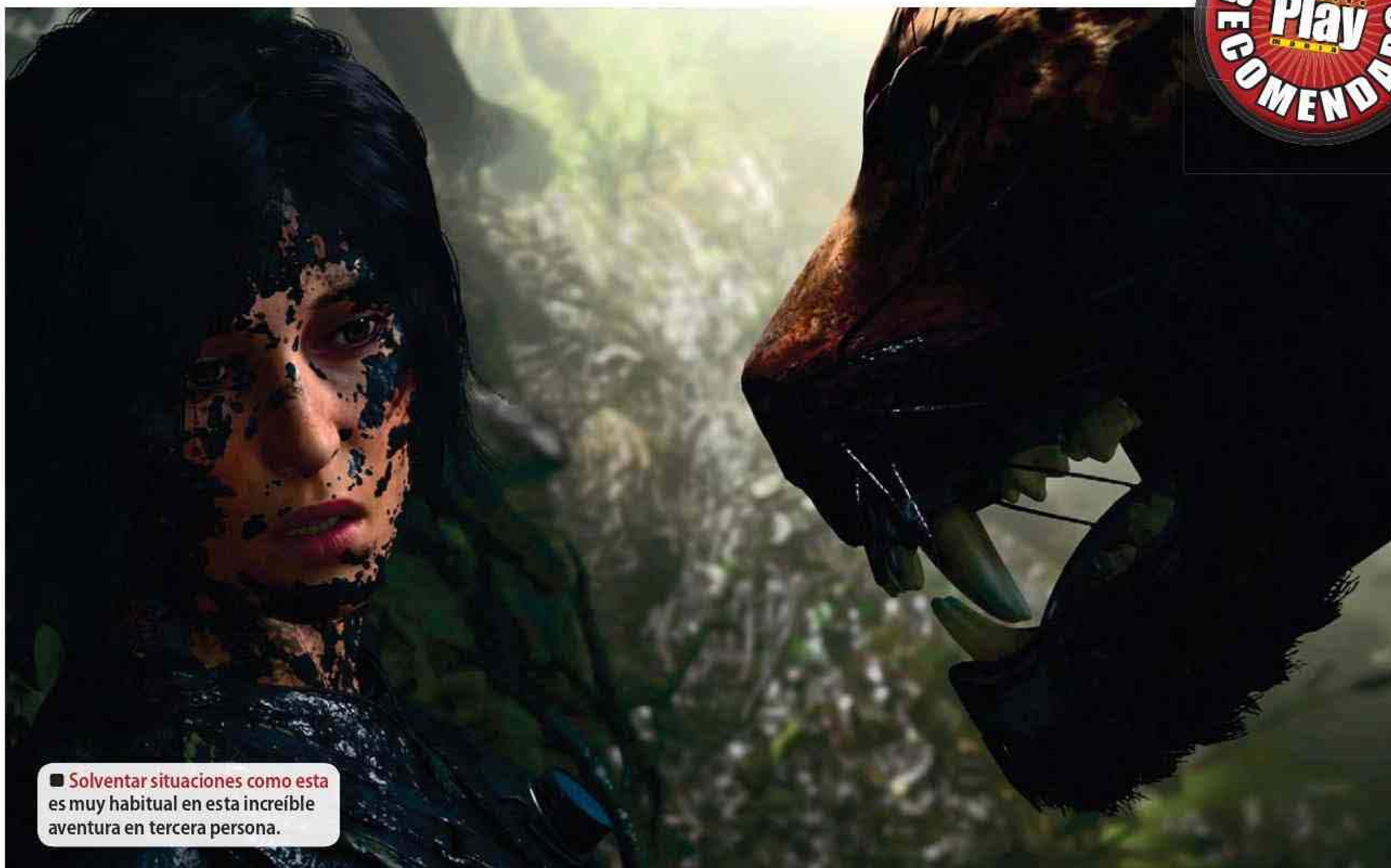

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **4K**

https://tombraider.square-enix-games.com/



Solventar situaciones como esta es muy habitual en esta increíble aventura en tercera persona.

LA **AVENTURERA** POR EXCELENCIA, EN SU MEJOR AVENTURA

Shadow of the Tomb Raider

Lara Croft regresa para protagonizar una odisea sublime en todos los sentidos: es una de las entregas más impactantes de la saga *Tomb Raider*.

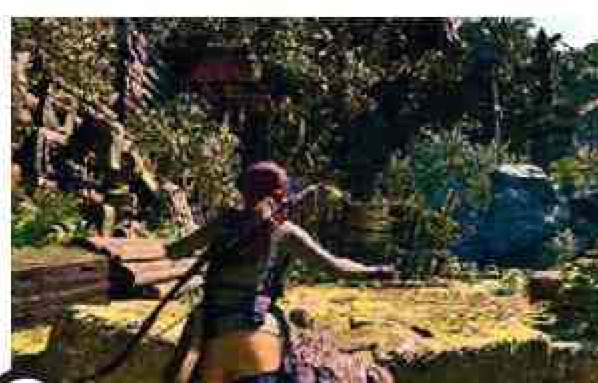
Teníamos unas ganas enormes de adentrarnos en la nueva aventura de Lara Croft, *Shadow of the Tomb Raider*, y lo que nos hemos encontrado no nos ha decepcionado ni un ápice: es una de las mejores aventuras en tercera persona ya no sólo de este año, sino de los últimos tiempos. Una afirmación grandilocuente que está bien respaldada por argumentos de mucho peso, comenzando por la interesante trama que sirve como telón de fondo .

Impedir el apocalipsis maya viene a ser nuestra mayor preocupación, si bien a esta historia principal se suman multitud de otras líneas argumentales que transcurren en paralelo. Un argumento muy trabajado que, sin embargo, queda ensombrecido por la maravillosa jugabilidad que nos depara la aventura. Hay mucho por hacer durante las más de 12-15 horas que dura la odisea de Lara Croft, incluyendo varias sorpresas que no pensamos desvelaros. Lo que sí que podemos afirmar es que pocas veces hemos disfrutado de un título de semejantes características que ofrezca tanta variedad de situaciones. Nuevamente la exploración cobra un protagonismo capital, pudiendo recorrer una gran gama de escenarios realmente exóticos, desde frondosas selvas a peligrosos pantanos, oscuras cuevas o zonas montañosas. La acción también posee un peso específico y ya no sólo es necesario enfrentarnos a un ejército entero, sino también a jaguares, pirañas y demás animales

UNA JUGABILIDAD **VARIADA** Y MUY ATRACTIVA



① **LA EXPLORACIÓN** siempre ha estado muy ligada a esta saga. Investigar los bellos entornos tiene premio en forma de secretos, ítems...



② **LAS ZONAS PLATAFORMERAS** también gozan de mucho peso en la estructura del juego. Y las hay ciertamente desafiantes, ya veréis...



③ **LOS COMBATES** vuelven a depararnos momentos memorables y resultan tan viscerales como vistosos y muy gratificantes. ¡No hay tregua!



Los puzles también tienen su hueco y es posible enfrentarnos a algunos muy interesantes, aunque ninguno resulta complicado.



Las escenas de vídeo que se suceden durante la aventura gozan de una calidad excepcional. Y con un buen doblaje al castellano.



Gráficamente es un portento y cada escenario que visitamos es más bonito que el anterior.





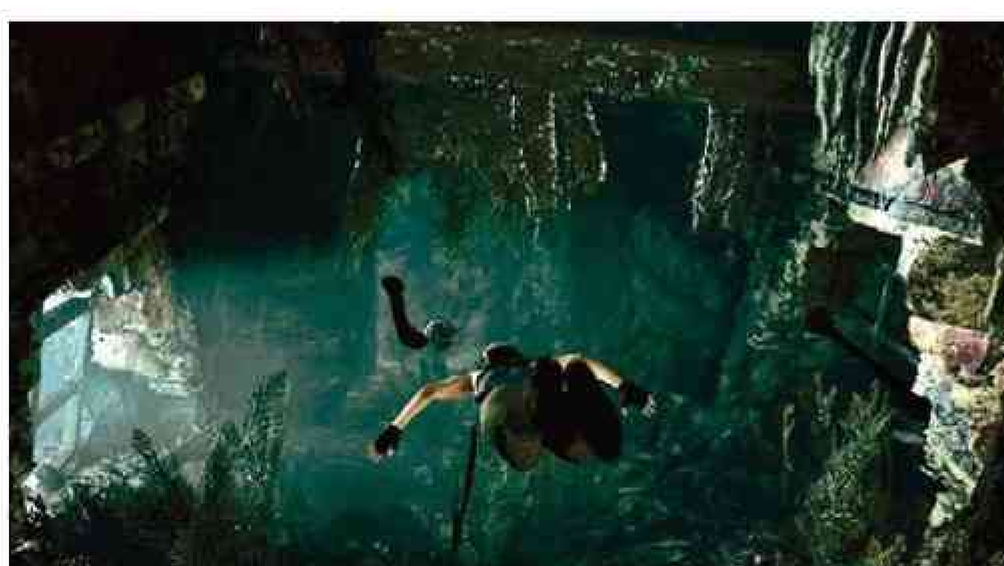
Lara Croft protagoniza una nueva aventura vibrante, muy variada y tremendamente absorbente

salvajes que merodean por los escenarios. Las secciones plataformeras también tienen su hueco, al igual que sucede con los puzles. Los rompecabezas no son especialmente complicados de resolver, pero están bien diseñados en su mayoría.

Esta absorbente y variada oferta lúdica ha sido bien rematada por otros ingredientes adicionales, como la posibilidad de ir mejorando las aptitudes de Lara, el hecho de tener que ir recolectando materiales de todo tipo para poder confeccionar atuendos y demás complementos para la protagonista, multitud de zonas secretas, jefes finales... Se nota que los desarrolladores se han tomado su tiempo a la hora de elaborar esta maravillosa producción, siendo uno de esos títulos a los que siempre apetece jugar. Y eso que no presenta demasiadas innovaciones en relación a lo establecido en las entregas precedentes, siendo las más importantes la posibilidad de explorar amplias zonas subacuáticas, la inclusión de nuevo equipo y movimientos para la protagonista y, lo mejor, lidiar con catástrofes naturales... que ya descubriréis vosotros mismos. Donde sí que se nota una evolución palpable es en su sobresaliente despliegue gráfico. Pocos, escasísimos títulos pueden competir de igual a igual con esta obra de Eidos Montreal en todo lo relacionado con sus valores de producción: ¡es un escándalo! Un acabado técnico imponente que ha sido apuntalado por una banda sonora memorable y un buen doblaje a nuestro idioma. Una aventura imprescindible... e inolvidable.



Mejorar las habilidades de Lara a medida que progresamos es una tarea fundamental. Existen cuatro áreas de mejora distintas.



La exploración subacuática se ha potenciado mucho en esta nueva entrega. Es una delicia investigar los fondos marinos.

UNA EXPERTA EN SUPERVIVENCIA

No resulta nada sencillo enfrentarse a la inmensa cantidad de enemigos, trampas y desastres naturales que nos esperan en esta aventura. Por eso es fundamental realizar y dominar ciertas tareas vitales como las que os mostramos en este cuadro. ¡Aun así seguro que moriréis más de una vez!



CAZAR ANIMALES no sólo nos proporciona experiencia, sino que es vital para conseguir pieles y demás útiles.



USAR EL BARRO, LA VEGETACIÓN y demás recursos naturales para pillar a los rivales desprevenidos nos otorga ventaja.



CAMBIAR DE ATUENDOS e ir mejorando el arsenal permite a Lara aumentar su resistencia, capacidad ofensiva, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gráficos impactantes, jugabilidad que engancha y una buena historia de fondo.

» LO PEOR
No supone una evolución significativa en relación a lo establecido en entregas previas.

Te gustará + que... RISE OF THE TOMB RAIDER



Te gustará − que... GOD OF WAR



91	**» GRÁFICOS** Un despliegue impresionante de medios magnifica este apartado.
92	**» SONIDO** Gran banda sonora y buen doblaje al castellano. ¡Y efectos fantásticos!
95	**» DIVERSIÓN** Es imposible soltar el mando hasta que llegas al final de la aventura.
90	**» DURACIÓN** Hay mucho por descubrir si queremos completar el 100% del juego.
NOTA 93	Una entrega memorable de una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No os lo perdáis por nada del mundo.







16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **INSOMNIAC GAMES**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**

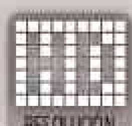

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **4K**

https://www.playstation.com/es-es/games/marvels-spider-man-ps4/



Peter Parker y Spider-Man, dos caras de la misma moneda y con el mismo peso en un juego genial.

TU **AMABLE VECINO** SPIDER-MAN

Como bien dice J.J. Jameson, la ciudad es el "patio de recreo" de Spider-Man. Además de la historia principal, en Nueva York te esperan misiones secundarias, desafíos, coleccionables y hasta una sesión de fotos.



1 DELITOS. Villanos, hombres de Fisk, Demonios, presos fugados... Acaba con sus fechorías y podrás subir de nivel, comprar nuevos trajes o desarrollar artilugios.



2 SERVIR Y PROTEGER. Desde impedir secuestros hasta salvar a personas en incendios o accidentes: Spidey vela por la seguridad de todos los neoyorkinos.



3 COLECCIONABLES. Puedes hacer fotos de los lugares mas emblemáticos, buscar las mochilas con recuerdos de Peter, o divertirte con todo tipo de desafíos.

EL **HÉROE** SE CONSAGRA CON SU AVENTURA MÁS ÉPICA

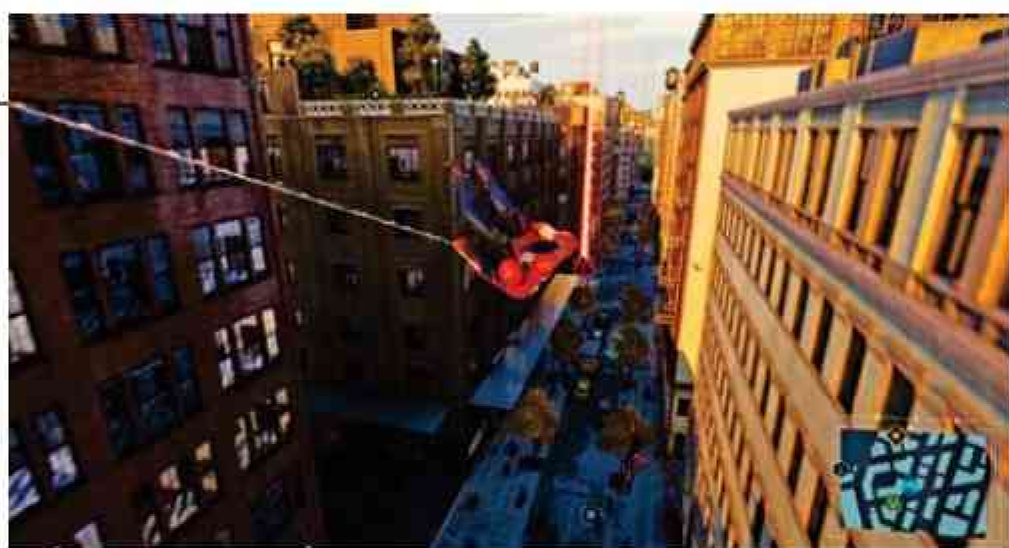
Spider-Man

Insomniac crea el mejor juego jamás hecho de Spidey, rindiendo homenaje a sus décadas de historia, a la vez que creando un héroe con identidad propia.

Peter Parker, el Asombroso Spider-Man, tiene algo de artista circense: tiene que hacer malabarismos entre su trabajo como científico, su Tía May, pagar las facturas y, sobre todo, ser un superhéroe. Pero la irrupción del siniestro Mr. Negative y sus funestos planes va a demostrar a Parker que es, pese a todo, una persona. Cargar sobre sus hombros el peso del mundo le llevará a luchar por toda Nueva York para proteger a sus habitante, así como a tomar las decisiones más difíciles de su vida.

Las mejores historias de Spider-Man son aquellas en las que su vida como Peter Parker y su carrera "superheroica" entran en conflicto. Insomniac ha hecho de esta premisa el eje central de su juego, ofreciendo un título con grandiosas peleas y escenas increíbles. Pero también han logrado algo que ningún juego anterior del personaje había conseguido: hacer que Peter Parker también sea protagonista. Su genio científico es bien "explotado", tanto al crear artilugios especiales para Spidey, como resolviendo problemas de genética e ingeniería. Además de ser un personaje jugable en varias ocasiones, su vida es mostrada con detalle, haciendo que el jugador se implique en ella. El resultado es un juego en el que este personaje muestra su mayor poder: su humanidad. Esa humanidad también se ve reforzada gracias al apartado técnico, con unos rostros que transmiten las emociones de sus personajes. También con el excelente doblaje al castellano, donde sobresale el trabajo de Mario García (la voz de Tom Holland en las películas de Marvel), que pone





El balanceo es una pasada, gracias a un control tan cómodo como intuitivo. Es evidente el esfuerzo de Insomniac en este apartado.



Mr. Negative es la gran revelación del juego. Su extrema crueldad entra en conflicto con la bondad de su alter ego, Martin Li.



Esta imagen es "in-game", y demuestra el increíble nivel de detalle que ofrece el juego.





Spider-Man y Peter Parker comparten protagonismo, al igual que en las historias más memorables del cómic.

toda su pasión y entrega para dar vida a un Spider-Man inolvidable. Una serie de aspectos al servicio de un gran guión, repleto de momentos épicos, emotivos y varias situaciones más maduras de lo habitual. Hasta los villanos son más humanos en *Spider-Man*, muy lejos de los enemigos "de opereta" de anteriores títulos del personaje.

Resolvemos la polémica: no hay "downgrade". No sólo eso: *Spider-Man* se ve alucinante en todo momento, como podéis comprobar con su Modo Foto. Es, por méritos propios, uno de los juegos más impresionantes del catálogo de PS4. Y es igual de intachable en el resto de aspectos: el control es una maravilla; las habilidades de Spidey son una gozada; hay variedad y cantidad de cosas para hacer... Quizás por ser casi perfecto, le exigimos más: el combate no se diferencia de lo visto en otros juegos de Spidey, y algunas misiones secundarias son un poco repetitivas. Además, el pulso narrativo se "afloja" en el tercer acto (además de caer en algún tópico del género), si bien el desenlace es tan épico que se lo perdonamos. Pero nada de esto empaña el resultado final: *Spider-Man* es una auténtica superproducción, que puede mirar "de tú a tú" a las grandes adaptaciones del personaje. Consigue transmitir la misma emoción que cualquiera de sus "pelis", pero creando un universo propio, con personajes que conectan a nivel emocional con el jugador, y de los cuales estamos deseando recibir nuevas entregas. Peter Parker es Spider-Man, y a partir de ahora, uno de los nuevos reyes de PS4.



Octavius y Peter tienen una relación muy cercana de mentor y alumno. Es una de las partes más brillantes del argumento.



Los trajes alternativos están reproducidos con todo detalle, y son integrados completamente en todos los aspectos del juego.

EL LADO MÁS HUMANO DEL HÉROE

Valores como el sacrificio, el altruismo o la responsabilidad son las "patas" de Peter Parker, y también del juego. *Spider-Man* pone el foco en la humanidad del personaje, tanto con la máscara como en su identidad civil. Los personajes secundarios también tienen peso durante toda la aventura.



SALVAR A TODOS. Spidey haciendo lo imposible por salvar vidas: una imagen icónica del cómic, reproducida en el juego.



IDENTIDAD CIVIL. Peter Parker es también personaje jugable, ya sea trabajando en el laboratorio o echando una mano a su tía.



MARY JANE. MJ es una reportera que huye del rol de "damisela en apuros", hasta el punto de protagonizar capítulos del juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Absolutamente todo. El guión es magnífico. Un apartado técnico brutal. Doblaje genial.

» LO PEOR
Pierde "fuelle" en el tercer acto. No innova en el combate. Hay secundarias algo repetitivas.

Te gustará + que... **BATMAN: ARKHAM KNIGHT**



Te gustará – que... **GOD OF WAR**



93	**» GRÁFICOS** Cuesta creer que PS4 sea capaz de semejante despliegue visual.
92	**» SONIDO** Una banda sonora "de película", junto con un doblaje sensacional.
90	**» DIVERSIÓN** Escenas épicas, grandes combates y todos los poderes de Spidey.
87	**» DURACIÓN** Completar todas las secundarias y retos puede llevarte 40 horas.
NOTA 91	*Spider-Man* es el mejor juego jamás creado sobre el personaje, además de un nuevo pilar fundamental para PS4.







12

Género:
ROL
Desarrollador:
SQUARE ENIX
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
54,95 €

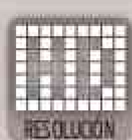

JUGADORES
1


JUG. ONLINE
NO


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
INGLÉS


BLU-RAY
SÍ


RESOLUCIÓN
1080 P

https://dragonquest.square-enix-games.com/xi/es-es/home/


Dragon Quest XI nos presenta un nuevo elenco de héroes y nuevo argumento, pero a nivel jugable es muy continuista.

ECOS DE UN **PASADO ROLERO** QUE CREÍAMOS PERDIDO

Dragon Quest XI: Ecos de un Pasado Perdido

Esta nueva entrega aporta muy pocas novedades a la exitosa fórmula *Dragon Quest*, pero los amantes de los clásicos del rol se encontrarán con uno nuevo.

Hemos tenido que esperar catorce años desde la última entrega principal de la saga, y no MMO, que aparece en una consola PlayStation. Aún así, esta nueva entrega llega casi sin novedades respecto a lo que vimos en *Dragon Quest VIII* de PS2. ¿Significa eso que esta entrega se ha quedado anticuada o que no está a la altura de los nuevos tiempos? Para algunos puede que sí, pero no es nuestro caso. Nos ha encantado.

El argumento nos pone en la piel de un grupo de héroes que debe hacer frente a una malvada amenaza. El elenco de protagonistas sigue a pies juntillas los tópicos del género, como un ladronzuelo de gran corazón, un "viejo verde", una modosita sanadora o una desmpampanante y seca luchadora. Es, por decirlo claro, un cliché andante. Sin embargo, las pequeñas historias que conforman el argumento sí que nos han parecido encantadoras, entrañables y muy interesantes. Así, hemos vivido historias de amor con una sirena, relaciones familiares que se arreglan después de años separados, lugares malditos de incuestionable belleza y hasta príncipes cuya valentía era pura fachada. A nivel jugable, nos encontramos con la misma fórmula de siempre, es decir, un cóctel de combates por turnos junto a una exploración y un desarrollo lineal. Sí, los escenarios son bastante grandes, tienen secretos y podemos explorar varias zonas con libertad, pero el orden está totalmente predeterminado, hay caminos cerrados que nos impiden avanzar a nuestro aire y el progreso está planificado de principio a fin. Hay ciertas no-

PEQUEÑOS GRANDES CAMBIOS EN LA FÓRMULA


1 **COMBATES NO ALEATORIOS.** Los enemigos aparecen en el escenario, así que podemos esquivarlos si no queremos iniciar una nueva batalla.


2 **PANEL DE PERSONAJE.** Además de las mejoras por la subida de nivel, también invertimos puntos en nuevas habilidades según nos convenga.


3 **MÁS MONTURAS.** Los entornos son bastante lineales, pero hay zonas que sólo son accesibles si nos montamos en ciertos monstruos.



■ Navegar con nuestro propio barco para movernos por el mundo de juego es un clásico del rol nipón y aquí, claro, tampoco falta.



■ El sentido del humor con toques eróticos es otro de los clásicos de la saga y en esta undécima entrega tenemos una buena ración.



■ Las batallas contra jefes finales son la auténtica salsa de las batallas ya que son más desafiantes.





***DQ XI* es continuista, pero también una lección sobre cómo hacer un juego de rol redondo en todos los aspectos.**

vedades que suponen un soplo de aire fresco, como el hecho de ver a los enemigos pululando por el mapa, por ejemplo, así que ya no hay combates aleatorios y podemos evitar las batallas. Las monturas también suponen una mejora en la exploración, ya que hay montones de zonas que sólo podemos alcanzar subiéndonos a lomos de algunos monstruos, desde abejorros hasta dragones.

El progreso de los personajes también goza de más libertad que nunca. Tenemos un panel de habilidades, muy al estilo del mítico tablero de *Final Fantasy X*, que nos permite escoger el camino que queremos seguir con cada personaje. Así, podemos convertir a una clásica maga en una luchadora que utiliza látigos o a un sanador en un fiero guerrero de ataques físicos. La dirección artística, con el inestimable pincel de Akira Toriyama, es absolutamente soberbia. Los personajes, los secundarios, los escenarios, los interiores de las casas, la paleta de colores... todo es realmente bello. La cantidad de cosas que podemos hacer, con distintos minijuegos, montones de misiones secundarias (muy simplonas en su mayoría), retos secundarios, secretos, etc. es abrumadora, ofreciéndonos horas y horas de diversión. El mayor fallo que le vemos es que la receta JRPG que hizo exitosa a la saga en Occidente hace ya 14 años no ha cambiado en demasía y, aunque es un juego sobresaliente en todos sus apartados, esta falta de originalidad y de nuevas mecánicas de juego son las que alejan a *Dragon Quest XI* de ser una obra maestra. ○



■ La dirección artística de Akira Toriyama es tan soberbia como reconocible. Aquí, por ejemplo, tenemos un namekiano de incógnito.



■ El nivel de dificultad es bastante bajo, aunque podemos activar el modo draconiano para hacer que suponga un desafío mayor.

» MINIJUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Aunque la base jugable de *Dragon Quest* siempre han sido los combates por turnos, un grupo de héroes geniales y una trama épica, tampoco podemos olvidarnos de los minijuegos, que siempre suponen un descanso entre tanta lucha. En esta entrega, tenemos un poco de todo y para todos:



CASINO. En estos antros de perdición podemos jugar a las tragaperras, el póquer y la ruleta para ganar jugosos premios.



FORJA FANTÁSTICA. Con los materiales que obtenemos explorando podemos crear nuevo equipo en esta genial forja.



CARRERAS DE CABALLOS. En Galópolis podemos disputar estas pruebas en las que debemos recoger turbos para ganar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El argumento, los personajes, la dirección artística, la enorme cantidad de contenido...

» LO PEOR

Los combates no están aprovechados por la baja dificultad. No aporta novedades a la saga.

Te gustará + que... **NI NO KUNI II**



Te gustará − que... **PERSONA 5**



89	**» GRÁFICOS** No son llamativos, pero tienen mucho detalle y gran dirección artística.
84	**» SONIDO** La banda sonora tiene piezas geniales, pero es demasiado repetitiva.
93	**» DIVERSIÓN** Una aventura muy adictiva, que nos ha enganchado de principio a fin.
93	**» DURACIÓN** Más de 100 horas para terminarlo e incluso más para hacerlo al 100%.
NOTA 92	Esta nueva entrega es genial en todos sus apartados, pero la ausencia de grandes novedades la aleja de ser una obra maestra.







3+

Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
2K SPORTS
Editor:
TAKE2
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Edición 20 Aniversario:
89,95 €



http://nba.2k.com/2k19/es-ES



■ **Los 20 años** que esta saga lleva con nosotros han sido festejados con una entrega excepcional.

OTRO **GRAN HOMENAJE** AL MUNDO DEL BASKET

NBA 2K19

Un año más el rey de las canchas regresa para dejar claro que sigue siendo el rival a batir. 2K Sports nos brinda otro portentoso simulador de la NBA.



Con el paso de los años ha dejado de ser noticia el hecho de que *NBA 2K* se haya convertido en el claro dominador de las canchas. Una tendencia que, lejos de cambiar, en esta nueva edición que sirve para conmemorar el 20º aniversario de la saga volvemos a encontrarnos con un simulador portentoso... ¡y muy completo!

El realismo es una de las claves de *NBA 2K19*. Pocos títulos deportivos son capaces de ofrecer una sensación de autenticidad tan extraordinaria como la que atesora esta obra de arte en forma de videojuego. Tal nivel de realismo se ha conseguido cuidando hasta el más mínimo detalle tanto de su faceta jugable como de su área técnica, brindándonos un auténtico festival sobre la cancha. El control vuelve a ser bastante exigente dentro de unos límites: cuanto más se dominan las posibilidades que éste nos ofrece, más se disfruta durante cada partido. Sí, es necesario entrenar un poco para hacerse con él si nunca se ha probado título alguno perteneciente a esta saga. Pero cuando le coges al tranquillo, no habrá quien te suelte el mando. Gracias a dicho manejo ya no sólo es posible efectuar todo tipo de lanzamientos, fintas y dribblings, fade aways, bloqueos y demás acciones habituales: también podemos implantar el sistema de juego que más nos apetezca practicar. Meter balones a nues-

EL **REALISMO** POR ENCIMA DE TODO



① **ANTES DE CADA PARTIDO** es posible deleitarse con toda la parafernalia previa que rodea a cada partido de la NBA. Un espectáculo.



② **LOS ROSTROS** y las animaciones de los jugadores más importantes de cada una de las franquicias han sido recreados con todo lujo de detalles.



③ **LAS PLANTILLAS** de los 30 equipos de la NBA han sido actualizadas... y lo seguirán estando mediante actualizaciones frecuentes.



Podemos crear a nuestro jugador a medida gracias a un completo editor de personajes, pudiendo escoger su posición, habilidades...



La calidad de los tiros queda determinada por lo despejada que sea nuestra posición y por lo bien que ejecutemos la suspensión.



El sistema de control es muy completo y nos permite efectuar miles de acciones... ¡como esta!





Ya no es que sea el mejor simulador de basket: *NBA 2K19* es uno de los mejores títulos deportivos del año.

tro center para hacer daño en la pintura, practicar el pick´n roll una y otra vez, ocupar las esquinas para freír a triples a nuestros oponentes, presionar para robar balones y salir al contraataque... Las posibilidades son tan innumerables como las que nos proporciona el deporte real, así de simple y maravilloso. Cada partido se disfruta muchísimo.

Esta sensacional faceta jugable ha sido bien apoyada por una oferta de modalidades y opciones que, si así lo deseamos, pueden mantenernos ocupados durante meses. Mi Carrera nos invita a crear a un jugador y, tras tener que jugar en el basket chino, nos reta a regresar a la NBA por la puerta grande. Luego tenemos la opción de convertirnos en general managers de una franquicia y llevar sus designios, así como jugar al basket callejero en BlackTop, disputar una temporada completa, competir en Mi Barrio y en otras modalidades online, crear a nuestro jugador... Un cúmulo de posibilidades que engrandecen aún más a este simulador. Y si atendemos a su vertiente técnica, nos encontramos con una representación excelente tanto de los jugadores como de los pabellones, mientras que el apartado sonoro nos brinda una banda sonora licenciada compuesta por unos 50 temas y un buen doblaje a nuestro idioma. *NBA 2K19* es un simulador excelente y completísimo.



La física del balón nos ha vuelto a parecer inmejorable, comportándose de manera realista bajo cualquier circunstancia.



Los comentarios en español siguen estando presentes, si bien también podemos escuchar las voces de los narradores americanos.

» UN FESTIVAL DE MODALIDADES

Como ya es una tradición en esta saga, en *NBA 2K19* es posible deleitarse con una cantidad casi incontable de modos de juego y opciones tan diferentes como disfrutables. Las hay a patadas, pero las que os mostramos aquí son las más importantes... dejando de lado la vertiente online.



MI CARRERA nos invita a superar retos tan atractivos como exigentes en nuestra meta de causar un gran impacto en la NBA.



MI EQUIPO viene a ser el Ultimate Team de *NBA 2K19*, pudiendo coleccionar cartas de jugadores para crear a nuestro equipo.



EL BASKET CALLEJERO DE BLACKTOP rompe un tanto con la tónica habitual del juego y supone un soplo de aire fresco.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El nivel de realismo que ofrece es increíble. Inabarcable cantidad de modos de juego.

» LO PEOR

A pesar de las novedades, esta edición es muy continuista. Ni rastro de la FIBA, WNBA...

Te gustará + que... NBA LIVE 19



Te gustará + que... NBA 2K18



92	**» GRÁFICOS** Jugadores y pabellones gozan de un nivel de detalle casi enfermizo.
90	**» SONIDO** Gran banda sonora y sonido ambiental. Y buen doblaje en español.
95	**» DIVERSIÓN** Cada partido que disputamos es un homenaje a este gran deporte.
96	**» DURACIÓN** La cantidad de modos de juego que ostenta dan para muchos meses.
NOTA 94	Una vez más 2K Sports nos invita a disfrutar de uno de los mejores simuladores deportivos que podemos encontrarnos.





16

Género:
ROL
Desarrollador:
LARIAN STUDIOS
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
54,90€

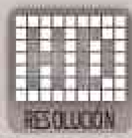

JUGADORES **1-2**


JUG ONLINE **2-4**

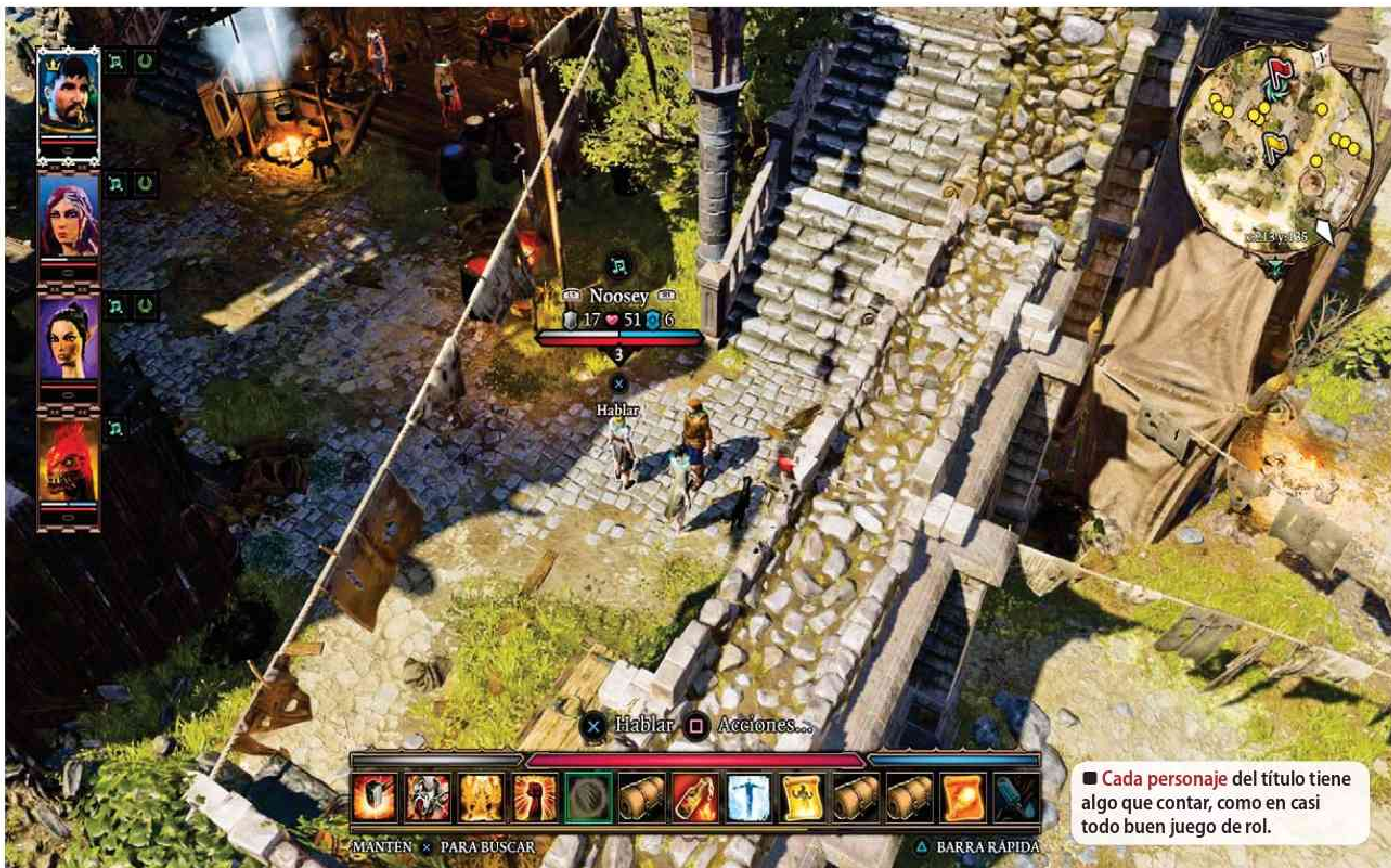

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://divinity.game/



Cada personaje del título tiene algo que contar, como en casi todo buen juego de rol.

UN JUEGO DE **ROL CLÁSICO** PARA DOMINARLOS A TODOS

Divinity: Original Sin II

La gran aventura épica de Larian Studios llega a PS4 dispuesta a alcanzar los altares del género. Y desde luego, cualidades para ello no le faltan.

Durante mucho tiempo, los aficionados al rol clásico más en la línea de míticos títulos como *Baldur's Gate* o *Pillars of Eternity* hemos estado esperando esa gran aventura que terminara por cumplir todas nuestras expectativas. Hasta ahora. *Divinity: Original Sin II* sabe conservar lo mejor del rol de toda la vida, pero además ofrece mecánicas y posibilidades nuevas; y lo mejor de todo: las adapta a consola como pocas veces hemos visto durante los últimos años.

La historia del juego sirve como telón de fondo para todo lo que sucede en él, pero nunca termina de entrometerse demasiado, por lo que las referencias a la primera parte no son tan determinantes como para espantar a quienes debuten en el reino de Rivellon. En cambio, en lo narrativo *Divinity Original Sin II* se esfuerza por profundizar en los personajes, sobre todo los que forman el grupo de protagonistas. Su carisma y las relaciones entre ellos ayudan a que la trama enganche, incluso sin salirse en ningún momento de los tópicos habituales dentro del mundo de la fantasía épica. Tanto es así, que los frecuentes diálogos escritos, con narrador y todo, son interesantes y atrapan gracias a su considerable variedad .
De hecho, si algo caracteriza a la aventura de Larian Studios es la enorme libertad que pone al servicio de los jugadores. No sólo en lo que se refiere a multitud de razas (humano, enano, elfo, lagarto y



ALGUNAS **CLAVES** PARA VIAJAR POR RIVELLON



① **PERSONAJES.** Cada protagonista tiene su pasado y una relación emocional con el líder. Hasta puede llegar a abandonar el grupo.



② **DIÁLOGOS.** Las distintas respuestas determinan incluso que alguien viva o muera. Conviene pensar antes de tomar una decisión.



③ **TALENTOS.** La mejor manera de avanzar en la trama es eligiendo bien cada clase y sus habilidades para superar los desafiantes combates.



Los animales también tienen bastante que decir en ocasiones. Siempre que se les pueda entender, claro. ¡Hasta las ratas!



Utilizar el sigilo puede ser bastante útil, sobre todo si se han desarrollado las habilidades necesarias para robar.



Un equipo de héroes compensado es la mejor forma de no sufrir mucho en los combates (que son por turnos).





Los combates por turnos requieren paciencia y habilidad para aprovechar las cualidades de cada personaje.

no-muerto), cada una con sus propias particularidades, o a la infinidad de hechizos, armas y objetos, sino también a la hora de avanzar en la historia. En este sentido no existe una única forma de superar las distintas misiones. Al contrario, el gran número de caminos, personajes y situaciones hacen que para cada jugador el mundo del juego tenga su propia historia que contar.

Los combates por turnos, a su vez, también tienen una profundidad irresistible. Derrotar a los enemigos no es una tarea sencilla, ni tan siquiera en el menor de los cinco niveles de dificultad entre los que se puede elegir, pero se compensa con las diferentes magias y estrategias como aprovechar el terreno para potenciar algunos poderes. Por ejemplo, luchar en una zona húmeda para soportar ataques de fuego o combinar ese mismo lugar para que los eléctricos hagan más daño a los rivales. Tanto es así, que es precisamente esa enorme libertad que tanto agradecerán algunos la que puede acabar con la paciencia de los menos puestos en el género. Más aún si se tiene en cuenta que el diario en el que se ven y seleccionan los objetivos puede resultar algo confuso, sobre todo durante las primeras horas de juego. Pero incluso así, *Divinity: Original Sin II* sabe atrapar. Más aún si se tienen en cuenta sus detallados gráficos y fantástica ambientación, la cuidada banda sonora o el hecho de que todos los personajes tengan sus propias voces (y subtítulos en castellano). Una epopeya memorable.



A nivel artístico, la calidad de los entornos es incuestionable.



Solo o en compañía de amigos, lo cierto es que este *Divinity Original Sin II* garantiza muchas horas de diversión.

» ROLAZO, TAMBIÉN PARA COMPARTIR

Aunque en realidad *Divinity: Original Sin II* se puede disfrutar perfectamente jugándolo en solitario, lo cierto es que también existe la posibilidad de vivir la experiencia con amigos. Algo que hace que sume más enteros la ya de por sí destacable propuesta. ¡No estás solo, viajero!



COOPERATIVO. Ya sea jugando con un amigo a pantalla partida o con tres a través de Internet, el multijugador es un aliciente.



MODO ARENA. Verse las caras en esta opción tiene como consecuencia emocionantes combates de varios tipos.



LOBO SOLITARIO. Pues sí, incluso dentro de una partida en solitario, es posible pasar de los aliados e ir solo, como un valiente..

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Profundo y lleno de posibilidades. La gran libertad que ofrece en todo momento.

» LO PEOR

Si no te va mucho el rol, puede que encuentres su desarrollo lento y abrumador.

Te gustará + que... TORMENT: TIDES OF NUM.



Te gustará − que... THE WITCHER 3: WILD HUNT



88	**» GRÁFICOS** Isométricos, detallados y con una gran variedad de escenarios.
90	**» SONIDO** La banda sonora épica y las voces en inglés tienen un gran nivel.
90	**» DIVERSIÓN** Tanto los combates como la libertad que ofrece saben enganchar.
95	**» DURACIÓN** La historia dura lo suyo, y además es altamente rejugable.
NOTA 91	Un sueño hecho realidad para cualquier amante del rol clásico con sed de aventuras épicas y un poquito de paciencia.







Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
KONAMI
Editor:
KONAMI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €
Precio David Beckham Edition:
69,95 €

JUGADORES **1-4** · JUG ONLINE **2-22** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.konami.com/wepes/2019/eu/es/page/order



La recreación de los jugadores es muy buena y la ambientación de cada partido, excelente.

AUTÉNTICA PASIÓN POR EL **DEPORTE REY**

Pro Evolution Soccer 2019



El magnífico simulador de fútbol de Konami regresa con una nueva entrega que vuelve a gozar de una calidad excelente en global... a pesar de sus defectos.

Una temporada más, Konami nos trae su maravillosa interpretación del deporte rey. *PES 19* nos ofrece una visión del fútbol realmente exquisita, fehaciente y muy bien interpretada, lo que supone un leve salto de calidad en relación a lo disfrutado en la edición del año pasado.

Cuando saltamos al terreno de juego, las sensaciones que nos brinda el títulos son fantásticas. En esta ocasión el ritmo al que transcurren los encuentros es más sosegado, más realista, acercándose mucho a lo que podemos contemplar cada fin de semana en cualquier estadio de fútbol profesional. El control de los futbolistas es inmejorable y gracias a eso es posible efectuar cualquier jugada que se nos pase por la cabeza: paredes, autopases, enviar balones en profundidad al espacio, etc. Pero no sólo eso. *PES 19* nos permite desarrollar el estilo de juego que deseemos, sea el que sea, pudiendo practicar el denominado fútbol control, jugar al contragolpe, abrir el juego por las bandas, presionar en el centro del campo... Las posibilidades son muy amplias. Sin embargo, lo más gratificante y la cualidad más encomiable que presenta *PES 19* tiene que ver con el movimiento y la física del balón. De verdad, resulta memorable observar cómo la pelota se desliza por el césped después de efectuar un pase o disparar a portería. El efecto, velocidad y el comportamiento en general que posee el esférico es impecable, siendo el más realista jamás visto en un

» ASÍ ES COMO **SE DIRIGE A NUESTRO EQUIPO**



① **LA MODALIDAD MYCLUB** nos invita a llevar las riendas del equipo que más nos guste, ya sea nacional o internacional. Una opción absorbente.



② **ES POSIBLE SEGUIR A LOS JUGADORES** más destacados para tenerlos "controlados" y, si se tercia, realizar los fichajes correspondientes.



③ **LA PLANIFICACIÓN DE LA TEMPORADA** es apasionante y es necesario estar pendiente de lo que pasa en los despachos, en el césped...



¡Nos encantan las celebraciones de los goles! Cada año Konami nos sorprende con nuevas animaciones y gestos. Una locura.



La falta de licencias oficiales en clubes tan importantes como el Real Madrid, Atleti, City y un largo etcétera es su principal defecto.



Las repeticiones nos ofrecen imágenes tan impactantes como la que os mostramos aquí.





El simulador de Konami nos ofrece unos partidos muy realistas gracias a una física del balón inmejorable

simulador de fútbol... y de cualquier deporte en general. En cuanto a las posibilidades de juego que posee *PES 19*, éstas son bastante dignas pero ni sorprenden ni suponen ninguna evolución.

MyClub es la modalidad más destacada de todas las que posee el simulador. En ella se nos invita a llevar las riendas de nuestro club (el que más nos apetezca) con todo lo que eso conlleva: realizar seguimiento de jugadores, escoger a un técnico apropiado, realizar fichajes, plantear una estrategia de juego que se adapte a nuestra plantilla... Un reto muy interesante que está acompañado por opciones habituales como el modo online, la Liga Máster, Ser Una Leyenda y demás modalidades. A todo este despliegue lúdico se suma un acabado gráfico sobresaliente, que supone un pequeño salto cualitativo en relación al establecido en la entrega del pasado año. Mejor iluminación, estadios más elaborados, nuevas animaciones y demás retoques hacen de *PES 19* un título muy vistoso. ¿Y cuál es su principal defecto? Pues el que todos ya conocemos: la falta de licencias en general. Tanto equipos Top de las mejores ligas del mundo como competiciones FIFA oficiales brillan por su ausencia, restando algo de autenticidad y realismo a, por lo demás, un sensacional simulador del deporte rey.



Podemos seguir los partidos desde una gran cantidad de tomas distintas, algunas de ellas realmente "televisivas" y espectaculares.



Las posibilidades tácticas y estratégicas que es posible llevar a cabo antes y durante los encuentros es del todo impresionante.

FÚTBOL PARA TODOS LOS GUSTOS

Si por algo destaca una vez más esta nueva edición de *Pro Evolution Soccer* es por albergar una cantidad ingente de opciones y modos de juego. Hay de todo y para todo tipo de usuarios pero, aparte del modo Online y MyClub, estas son las modalidades que más nos gustan. ¿Y a vosotros?



¿QUÉ SERÍA DE *PES* SIN LA LIGA MÁSTER? Una vez más esta modalidad posee una gran capacidad de adicción.



EL MODO SER UNA LEYENDA nos propone llevar a un jugador a la cima del mundo del fútbol. Un verdadero reto.



LOS ENTRENAMIENTOS nos parecen divertidísimos y además cada reto nos ayuda a mejorar nuestras habilidades.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Muchas posibilidades de juego. Perfecto control y sensacional física del balón.

LO PEOR
Lo de casi siempre: la falta de licencias de equipos Top. Fallos de IA puntuales.

Te gustará + que... PES 2018 — Te gustará – que... FIFA 19



91	**GRÁFICOS** La física del balón es magnífica y los jugadores y estadios lucen muy bien.
87	**SONIDO** Efectos notables y comentarios acertados pero algo mejorables.
92	**DIVERSIÓN** Es imposible aburrirse con este título, incluso si no te gusta el fútbol.
89	**DURACIÓN** Falta alguna modalidad más, pero aun así hay juego para rato.
NOTA 90	Konami ha creado una nueva entrega de *PES* sencillamente sobresaliente, cuyas virtudes se imponen a sus defectos.

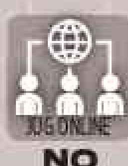






Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **44,95 €**

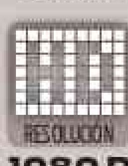

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://yakuza.sega.com/kiwami2/home.html



Yakuza Kiwami 2 no sólo ofrece el juego original con mejores gráficos. También trae novedades jugables.

ESTA **MAFIA** MEJORA MÁS ALLÁ DE UNA SIMPLE **REMASTERIZACIÓN**

Yakuza Kiwami 2

La segunda entrega de la saga no sólo se ve mejor que nunca gracias al motor de *Yakuza 6*, sino que incluye novedades para dejar flipando a toda la mafia.

Vivimos en un mundo de remasterizaciones, remakes y reboots, pero lo que está haciendo Sega con la saga *Yakuza* merece una palabra nueva: "recuela". Este "palabro" vendría a definir la mezcla entre remaster y secuela. Y es que *Yakuza Kiwami 2* no sólo mejora visualmente de forma estratosférica gracias al Dragon Engine de la última entrega de la saga, sino que añade una gigantesca cantidad de novedades que lo convierten más en una secuela que en un simple remaster.

El salto gráfico es abismal, con unas animaciones, un modelado de los personajes, unos efectos de iluminación o un nivel de detalle general calcado a lo que vimos en *Yakuza 6*. Además, la experiencia también es mucho más fluida gracias a la ausencia de tiempos de carga al entrar en edificios y locales, por lo que pasear por los dos escenarios principales, Kamurocho y Sotenbori, se convierte en una verdadera gozada, incluso para los que ya lo hicieron en PS2. Más allá de estas mejoras gráficas, nos encontramos con una enorme cantidad de novedades jugables y de contenido. El sistema de combate está construido sobre la base de la sexta entrega, con una cantidad de "heat actions" (esas acciones especiales que podemos realizar junto a determinados objetos o personas durante las peleas) realmente abrumadora. Además de nuevos añadidos en la historia, contamos con un nuevo capítulo protagonizado por el siempre genial Goro Majima. Pero es que hay mucho más. El espectacular minijuego de gestión de un cabaret que disfrutamos



ESTO NO ES EL MISMO JUEGO, ES CASI COMO UNA **SECUELA**



1 **DRAGON ENGINE.** El motor gráfico de *Yakuza 6* nos ofrece un apartado técnico totalmente renovado, aunque eso se le presupone, ¿no?



2 **NUEVO CONTENIDO.** El genial Goro Majima protagoniza un nuevo capítulo de la historia, creado para esta remasterización en exclusiva.



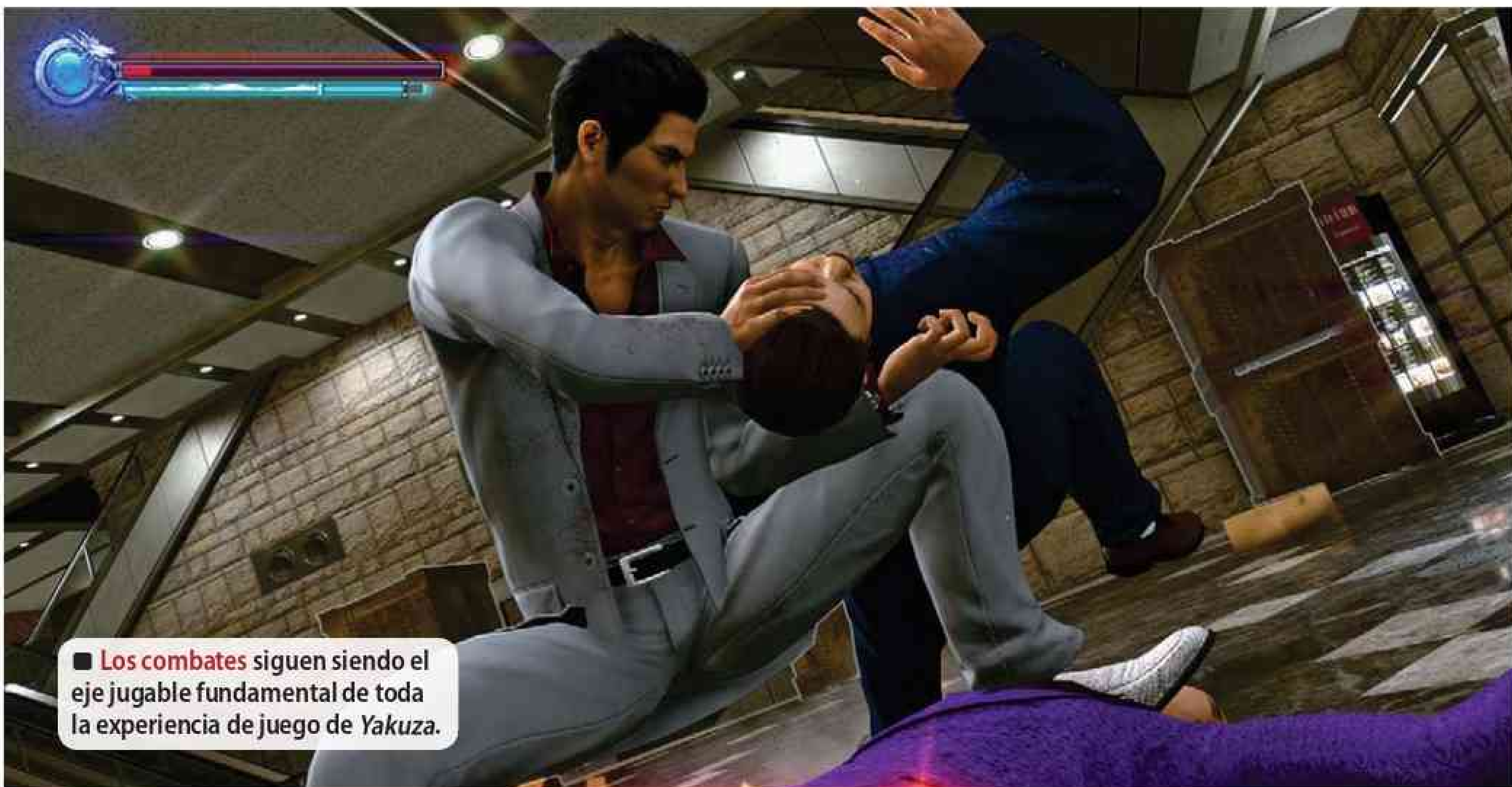
3 **MINIJUEGOS.** Además de todas las actividades que ya había en la entrega original, se estrena el cabaret de *Yakuza 0*, los clanes de *Yakuza 6*,...



El karaoke es otra de esas actividades secundarias que no faltan a su cita en ninguna entrega. Es algo muy cuqui, sí, y de yakuzas.



La fotografía "eróticofestiva" es uno de los nuevos pasatiempos que se estrenan para esta nueva remasterización de *Yakuza 2*.



Los combates siguen siendo el eje jugable fundamental de toda la experiencia de juego de *Yakuza*.





Sega da una lección sobre cómo afrontar un remaster. No es sólo hacerlo más bonito, sino también más completo.

en *Yakuza 0* regresa con nuevas opciones e historias, al igual que las batallas de clanes de la sexta entrega. También hay nuevos restaurantes, casinos, un nuevo minijuego erótico de fotografiar a modelos con distintos disfraces sexis, la recreativa *Virtual-On*,... Sencillamente, no nos caben todas las novedades en este análisis.

La calidad del resto permanece intacta, con unas misiones secundarias absolutamente geniales, una trama muy interesante, unos personajes memorables y una ingente cantidad de actividades en las que enfrascarnos durante decenas de horas. La fórmula sigue siendo la misma de siempre, sí, pero Sega está logrando mejorarla con cada nueva entrega y hasta con cada remasterización, algo que no deja de sorprendernos y que habla muy bien del cariño que siente la compañía nipona por esta serie. El problema, para muchos, es que una vez más llega con textos en inglés, lo que dificulta su disfrute. Para todo aquel que domine el idioma de Shakespeare y le gusten los videojuegos, nos parece un verdadero crimen que no se embarquen en una saga que ofrece sentido del humor, actividades de todo tipo y un verdadero universo en el que sumergirnos más allá de lo que el resto de videojuegos similares sueña con lograr. Esta remasterización, además, se convierte por contenido y continente en la entrega más completa de la saga.



Kiryu tendrá que colaborar con una policía para avanzar en la trama.



Las Heat Actions son movimientos especiales que activamos al coger determinados objetos y dependiendo de nuestro entorno.

LOS IMPAGABLES DE TODO *YAKUZA*

Cuando alguien trata de explicar el porqué la saga *Yakuza* es genial se suele decir que es por los combates, por sus tramas enrevesadas, por la enorme cantidad de minijuegos y tareas secundarias,... Todo es cierto, pero lo que de verdad hace que la experiencia sea impagable son momentos así.



YAKUZAS EN PAÑALES. Hay gente para todo, como estos mafiosos que se visten de bebés para dejarse cuidar por chavalas.



KIRYU MODELO. Posar para un musculado caballero en calzoncillos formando un corazón con las manos es algo muy normal.



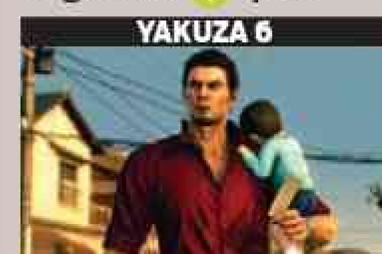
HACIENDO AMIGOS. Hay gente en apuros por la ciudad, como esta sadomasoquista. Ayúdales y te ayudarán en las peleas.

VALORACIÓN

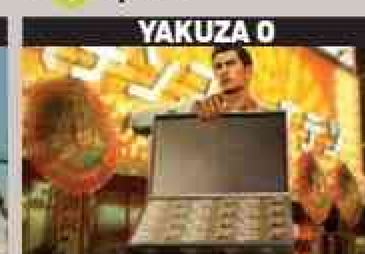
» LO MEJOR
La cantidad de tareas. Las múltiples mejoras y novedades de esta remasterización.

» LO PEOR
Que no llegue traducido al castellano. Peleas menos variadas que las de *Yakuza 0*.

Te gustará ➕ que... YAKUZA 6



Y ➕ que... YAKUZA 0



87	**» GRÁFICOS** El motor de Yakuza 6 nos ofrece unos modelos y unos escenarios notables.
85	**» SONIDO** Las voces en japonés son geniales, pero la banda sonora es algo floja.
92	**» DIVERSIÓN** La variedad de minijuegos y tareas secundarias engancha a lo bestia.
90	**» DURACIÓN** Si queremos disfrutarlo todo nos llevará más de 50 horas de juego.
NOTA 90	*Yakuza Kiwami 2* no es sólo un remaster, es una mejora en todos los aspectos respecto a la última entrega de la saga.





16

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
D3T/SEGA
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
34,95 €

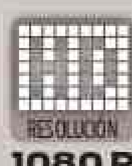

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **INGLÉS/JAP**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://shenmue.sega.com



Shenmue I & II nos permite disfrutar, en PS4, de dos de los mejores juegos de la historia.

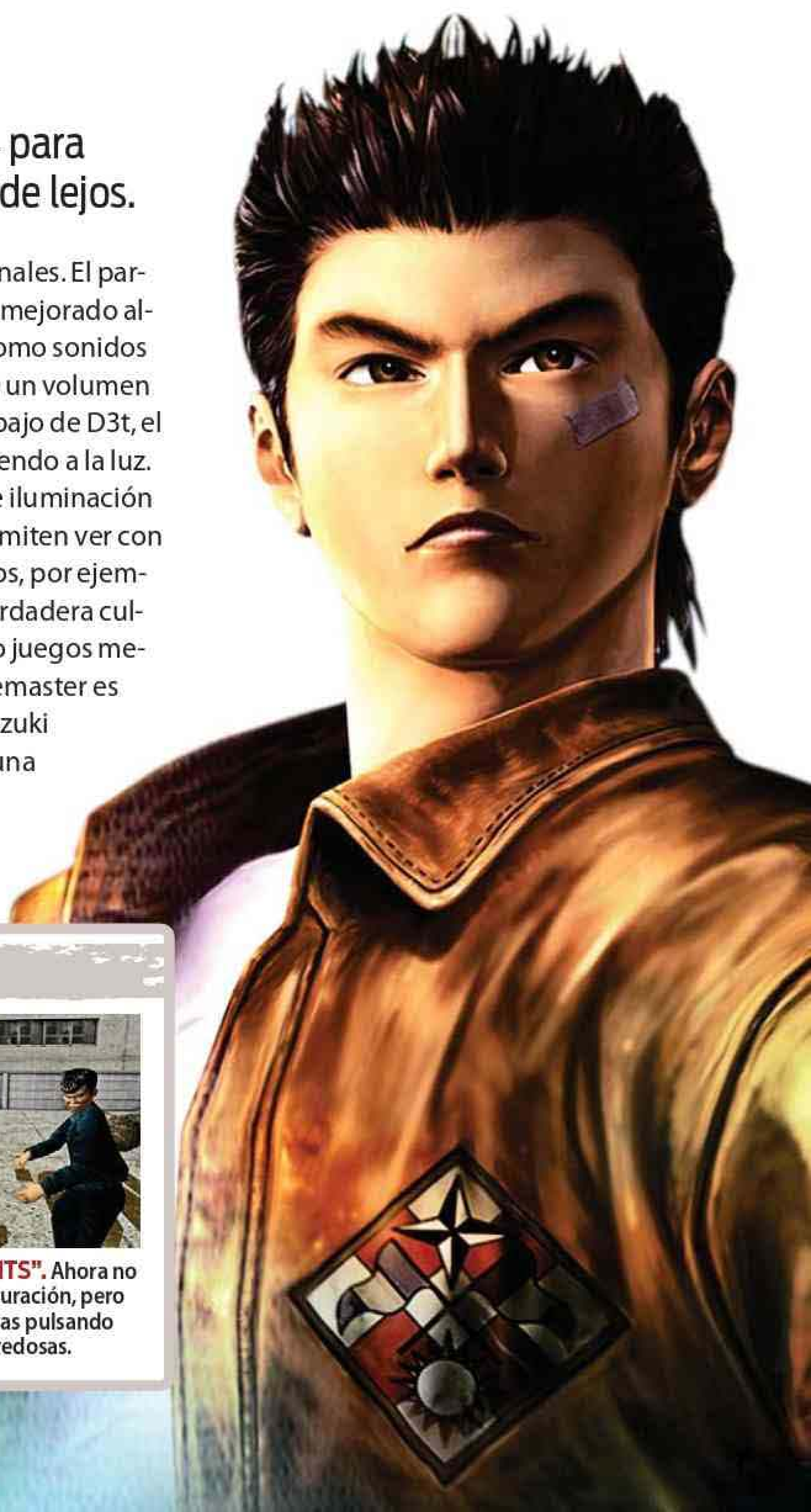
UNA GRAN OPORTUNIDAD DE **VENGANZA** DESAPROVECHADA

Shenmue I & II

Una de las sagas más influyentes de todos los tiempos llega a PS4 para demostrar su inmensa calidad, pero este port no le hace justicia ni de lejos.

El caso de *Shenmue I & II* da para un estudio sociológico. Muchos llevábamos casi 20 años esperando la tercera entrega, Yu Suzuki cumplió nuestro sueño en el E3 2015 y luego Sega, para rematar la jugada, anunció la llegada de las dos primeras entregas a PS4. Los fans dábamos palmas con las orejas, pero el resultado, ya lo vamos adelantando, no está a la altura de su legado.

***Shenmue I & II* es un port, no un remaster.** Esto significa que, salvo algunas mejoras de lo más simple, como adaptar el formato a los 16:9 de las televisiones actuales, efectos de "bloom" (brillos reflejados por la luz) o una ínfima mejora de la resolución, no hay absolutamente nada en estas dos nuevas versiones que no pudiéramos disfrutar en su día en Dreamcast. Es más, el port está repleto de errores que no tenían los juegos originales. El parche lanzado el día de lanzamiento ha mejorado algunos de los fallos más sangrantes, como sonidos que se quedaban sonando en bucle a un volumen demasiado alto, pero el mediocre trabajo de D3t, el equipo encargado del port, sigue saliendo a la luz. Así, nos encontramos con cambios de iluminación de oscuro a muy claro que no nos permiten ver con la claridad deseada algunos escenarios, por ejemplo. Para ser justos, sin embargo, la verdadera culpable de tratar a estas dos joyas como juegos menores que no merecen ni un mísero remaster es Sega. Por mucho que la saga de Yu Suzuki fuese impresionantemente pionera, una adelantada a su tiempo e influyente como pocas, los 18 años que han pasado desde su lanzamiento no han



LOS MOTIVOS POR LOS QUE *SHENMUE* FUE PIONERO



1 **COMBATES.** Hay juegos de lucha y luego hay juegos con lucha. Lo bestial es que las peleas de *Shenmue* eran tan complejas como las de *Virtua Fighter*.



2 **AMBICIÓN.** Abrías un cajón y ahí estaban montones de cosas, los personajes tenían sus horarios, tenía ciclo día-noche, gráficos de infarto...



3 **"QUICKTIME EVENTS".** Ahora no los queremos ver por saturación, pero sus secuencias interactivas pulsando botones fueron muy novedosas.



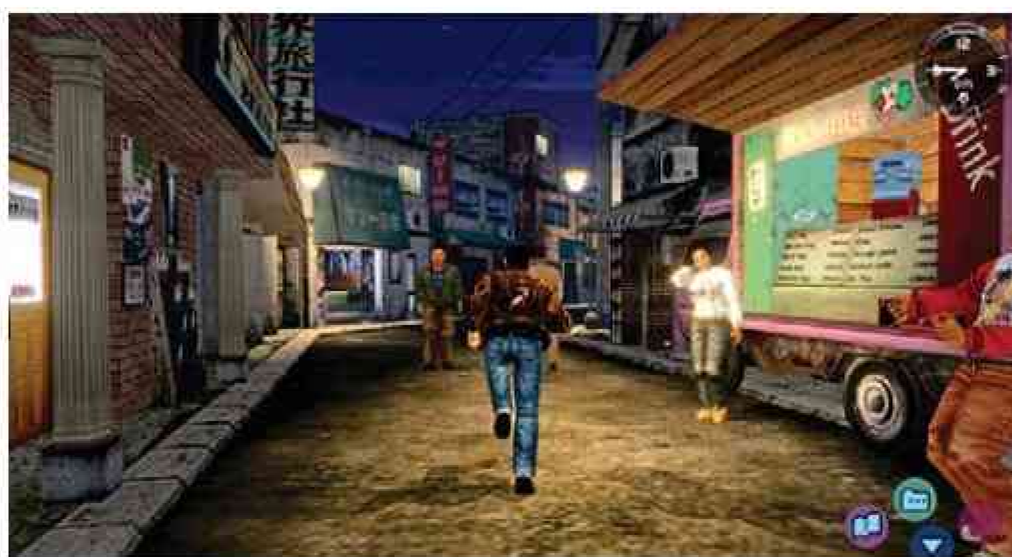
El viaje de Ryo Hazuki comenzaba en su casa, pero la búsqueda de venganza le hacía abandonar su Japón natal y llegar a China.



Técnicamente era tal portento que, pasados 18 años desde su salida, y con un simple aumento de resolución, aguanta el tipo.



Shenmue nos dejaba hacer lo que más nos gusta: jugar a videojuegos incluso dentro de uno, como *Space Harrier*.





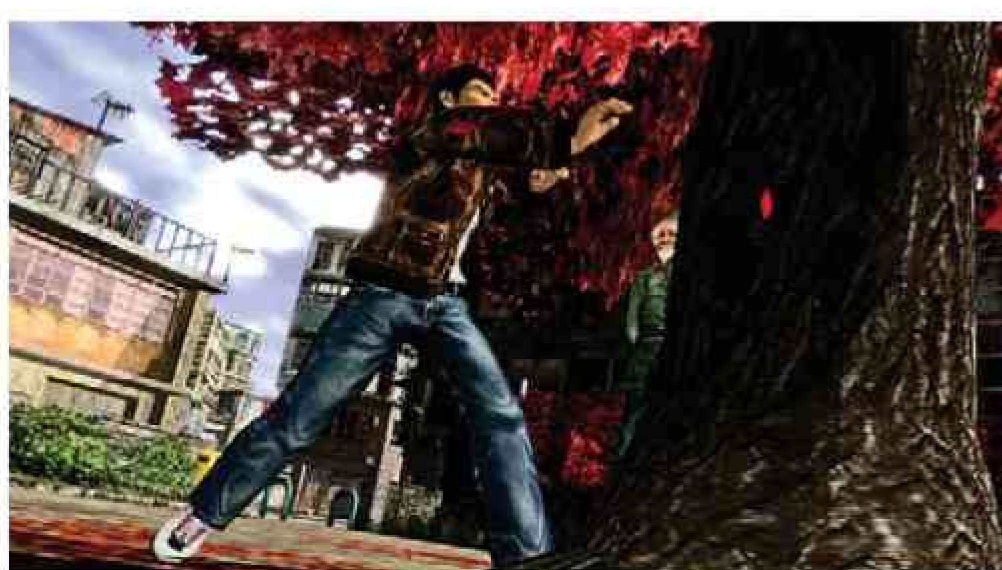
Shenmue I & II siguen siendo dos obras maestras imperecederas, aunque este port es tremendamente mediocre.

pasado en balde. El sonido, especialmente en *Shenmue I* suena muy "enlatado" y, en líneas generales, las cuestiones técnicas dejan mucho que desear. Los fans de la obra de Yu Suzuki nos merecíamos un tratamiento tan excepcional y de aplaudir como el que Sega le está dando a la saga *Yakuza* y sus *Kiwami*, pero la compañía nipona se desentendido claramente de las aventuras de Ryo Hazuki.

¿Siguen siendo juegazos inolvidables? Sí, sin ninguna duda. Estas dos aventuras sentaron las bases de los juegos de mundo abierto y su desarrollo sigue estando sorprendentemente acorde a los tiempos que corren, aunque la necesidad de esperar a que lleguen determinados momentos del día para poder avanzar a veces resulte un incordio, por ejemplo. El sistema de combate, heredado de *Virtua Fighter,* sigue estando a un gran nivel, la trama sigue siendo genial y, sobre todo, sumergirnos en la vida de Ryo Hazuki continúa siendo una de las experiencias más completas, inmersivas y especiales que se han creado nunca. Este port es una gran oportunidad para que una nueva generación de jugadores descubra por qué la anterior chillaba como loca cuando se anunció *Shenmue III*. La oportunidad, sin embargo, parece desaprovechada por culpa de un port mediocre que no adapta la saga a los valores técnicos actuales. Sí, sé que ahora eres un purista y quieres jugar los juegos tal y como fueron creados. Pues si eso es lo que quieres, mejor desempolva la Dreamcast.



La variedad es enorme: secuencias de sigilo, peleas, minijuegos, coleccionables...



El kung fu es uno de los temas centrales de la saga. Aquí está Ryo aprendiendo una nueva tñecnica en la mítica escena del cerezo.

ESTO SÍ QUE ERA UNA SECOND LIFE

Shenmue I & II eran juegos con muchísimas virtudes, tanto técnicas como jugables. Sin embargo, quizás, lo que más ha calado en la memoria de todos los que lo jugamos en su día fue su capacidad para hacernos sentir que estamos viviendo una segunda vida. Virtual, sí, pero llena de detalles geniales.



INTERACTIVIDAD. La inmensa mayoría de los objetos del escenario son interactivos, no decoración para embellecer el juego.



TRABAJO. Si Ryo quiere pasta para ir a los recreativos o costear su venganza debe trabajar todos los días como todo quisqui.



CICLOS. El paso del tiempo es clave. Así, las tiendas tienen sus horarios y al llegar la noche Ryo debe dormir para descansar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Que son dos auténticos juegazos. La variedad de situaciones. Vivir la vida de Ryo Hazuki.

» LO PEOR

El port es perezoso hasta decir basta. Sega debería haber puesto más cariño en él.

Te gustará + que... SLEEPING DOGS DEF. ED.



Te gustará − que... YAKUZA KIWAMI 2



70	**» GRÁFICOS** El port es cutre y, aún así, aguantan el tipo con bastante solvencia.
60	**» SONIDO** Las voces en inglés son mediocres y los efectos necesitan remasterizado.
90	**» DIVERSIÓN** Tienen mecánicas anticuadas, pero siguen siendo variados y ambiciosos.
90	**» DURACIÓN** Dos juegos largos de por sí que, además, podemos estirar mucho.
NOTA 77	Ambas aventuras son obras maestras, pero el port es tan mediocre que no nos queda más remedio que penalizarlo.





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**


JUGADORES **1**
JUG ONLINE **2-20**


TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.codemasters.com/game/f1-2018/



Codemasters nos ofrece una edición aún más pulida del circo de la Fórmula 1.

NO ES EL **CIRCO** DEL SOL, PERO BRILLA CON LUZ PROPIA

F1 2018

Los juegos deportivos con entregas anuales no nos ofrecen grandes mejoras en cada edición, pero este *F1 2018* sí que pule sus elementos hasta la pole.

Codemasters se ha convertido, por méritos propios, en una de las grandes desarrolladoras de juegos de velocidad de la historia. Desde que adquirió la franquicia de la F1 nos ha ofrecido, cada año, una simulación más completa y compleja y este año no iba a ser menos.

Los cambios jugables no son muy sustanciales, aunque los verdaderos fans de la saga sí que los notarán, como un sistema de físicas que refleja el peso de los bólidos, la amortiguación o el desgaste de los vehículos de una forma más fidedigna. El modo Carrera, la estrella de cada año, llega con pocos cambios. Seguimos disfrutando de un calendario repleto de carreras y la preparación de las mismas vuelve a ser fundamental, con obtención de puntos al completar varios minijuegos durante las sesiones de entrenamiento. Luego podremos invertir estos puntos en un sistema de mejoras para nuestro vehículo, que en esta ocasión consistirá en un árbol de progresión dividido en varias ramas mecánicas. Nuestra relación con la prensa también será más importante, con montones de entrevistas que, según nuestras respuestas, mejorarán nuestra relación con el equipo, los fans, etc... La gran mejora está en el modo online, que ahora cuenta con una Superlicencia que medirá no sólo nuestro rendimiento, sino también nuestra deportividad, siguiendo el estilo de lo que vimos en *GT Sport*, lo que ofrecerá unas carreras con un matchmaking más acertado. Y todo esto, claro, con los pilotos de este año, las nuevas normas, un uso muy realista del ERS y montones de parámetros ajustables para ir del arcade a la simulación.



Los circuitos, como Mónaco, están recreados con todo lujo de detalles. Este año, incluso notaremos los baches.



Las carreras de coches clásicos suponen un soplo de aire fresco en mitad de la temporada actual de F1.

LA COMPLICADA VIDA DEL **PILOTO** DE FÓRMULA 1



① **MINIJUEGOS.** En las sesiones de entrenamiento podemos completar pruebas que nos dan puntos para mejorar las prestaciones del coche.



② **PRENSA.** Dependiendo de las respuestas que demos a la prensa, nos granjearemos la simpatía, o no, de los miembros del equipo, de los fans,...



③ **RIVALIDADES.** Además de con nuestro compañero de equipo, ahora podemos rivalizar con otro miembro de la parrilla que escojamos.

VALORACIÓN

LO MEJOR
La recreación de la competición. Los ajustes de dificultad. Las mejoras en las físicas.

LO PEOR
No hay pantalla partida. No hay grandes novedades respecto a la pasada entrega.

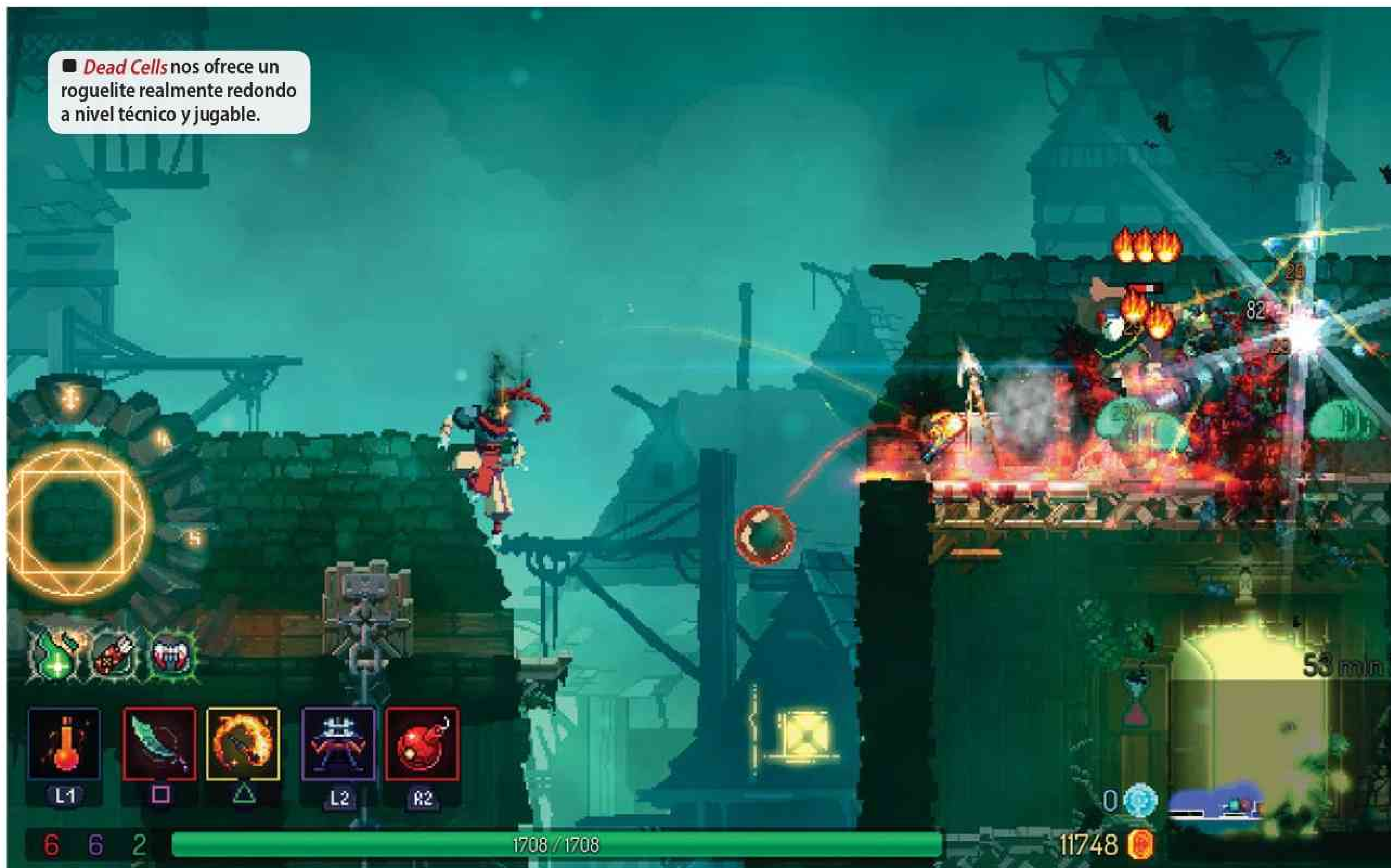
88	**GRÁFICOS** Tanto los circuitos como los coches y los efectos tienen un gran nivel.
80	**SONIDO** Los efectos de sonido están de lujo. Los comentarios deberían mejorar.
87	**DIVERSIÓN** El modo Carrera es complejo y muy completo. No hay pantalla partida.
85	**DURACIÓN** El modo Carrera da para muchas horas y el online ha mejorado.
NOTA 86	Esta entrega es la mejor de la saga de Codemasters, pero no tiene demasiadas novedades y pide una revolución a gritos.





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MOTION TWIN**
Editor: **MOTION TWIN**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,99 €**

https://dead-cells.com



Dead Cells nos ofrece un roguelite realmente redondo a nivel técnico y jugable.

LA **MUERTE** ES SÓLO EL PRINCIPIO DE UNA **VIDA** GENIAL

Dead Cells

Estas células muertas están tan trabajadas y pulidas en todos los niveles técnicos y jugables que se han convertido en lo mejor del género roguelite.

El fenómeno de los roguelike y los roguelite se ha afianzado definitivamente en la industria, especialmente entre los juegos indie. *Dead Cells* sigue a pies juntillas sus preceptos, es decir, generación de escenarios de forma procedural, obtención aleatoria de mejoras y nuevo equipo y, sobre todo, una ingente cantidad de muertes, que nos obligan a comenzar nuestra aventura desde el principio.

El planteamiento parece muy hardcore, pero resulta bastante más accesible que otros exponentes del género. Y es que, mientras exploramos, encontramos runas que desbloquean nuevos poderes de forma permanente y células que luego podemos invertir en una especie de tienda para mejorar los atributos de nuestro protagonista o desbloquear nuevas ventajas, también de forma persistente. Sin embargo, estas mecánicas son similares a las de otros muchos juegos de este tipo. Lo que hace que *Dead Cells* sea una auténtica joya es que el sistema de progresión está medido a la perfección, haciendo que cada nueva vida suponga un verdadero aprendizaje. El exquisito control es otro de los grandes culpables, como la despampanante cantidad de modificadores, potenciadores y armas que, además, tienen un reflejo más que palpable en la jugabilidad, haciendo que cada partida siempre resulta fresca y diferente. La dirección artística termina de poner la guinda de una aventura absolutamente genial que cualquier amante de los juegos tipo *Castlevania* o *Metroid* encumbrará entre sus favoritos de PS4. Bueno, ellos y todos los que le den la más mínima oportunidad.



Los cofres malditos nos otorgan mejoras realmente jugosas, pero un único golpe nos matará tras abrirlos.



La variedad de enemigos es otro de los elementos que hacen que esta aventura sea absolutamente rejugable.

LA PESCADILLA QUE SE MUERDE EL **ROGUE**



① **EXPLORAR.** Los escenarios están repletos de objetos y mejoras de todo tipo que pueden alargar la duración de nuestra vida en este mundo hostil.



② **MEJORAS PERMANENTES.** La mayoría de mejoras son cosa de una vida, pero podemos canjear las células obtenidas por otras persistentes.



③ **MUERTE.** Una vez que seamos derrotados empezaremos de nuevo, aunque mantendremos algunas mejoras en nuestra nueva vida.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La dirección artística, el control, las mecánicas jugables, los niveles procedurales... Todo.

» LO PEOR
Los momentos plataformeros. Su planteamiento desafiante puede echarte para atrás.

80	**» GRÁFICOS** Son en 2D y no muy llamativos, pero la dirección artística es genial.
80	**» SONIDO** La banda sonora y los efectos de sonido están a un gran nivel.
92	**» DIVERSIÓN** La fórmula es totalmente adictiva. Control preciso y combates geniales.
87	**» DURACIÓN** Terminarlo nos lleva muchas horas, y aún así resulta muy rejugable.
NOTA 90	Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores roguelite.





Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **25 DE SEPTIEMBRE**
Precio: **59,90€**

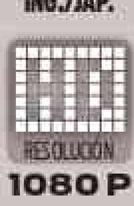

JUGADORES 1


JUG ONLINE --


TEXTOS CASTELLANO


VOCES ING./JAP.


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

valkyria.sega.com/



■ **Los turnos** de cada enfrentamiento no son infinitos. Hay que cumplir unos objetivos.

LA GUERRA **TÁCTICA** DE SEGA CONTINÚA

Valkyria Chronicles 4

Dicen que en las grandes batallas nunca hay vencedores. Pero si ésta viene con un estilo en plan “anime” y adictivos combates, todos ganamos.

Es hora de volver al frente. Desde que viera la luz en PS3, la saga *Valkyria Chronicles* nos ha conquistado gracias a su profunda jugabilidad y artístico apartado visual. Ahora el serie regresa con una entrega que ofrece combates más refinados que nunca, pero conservando su irresistible mezcla de rol y estrategia por turnos.

El conflicto bélico entre la Federación Atlántica y la Alianza Imperial del Este pasa por su momento más decisivo. Y es ahí donde entra el Escuadrón E, un grupo liderado por el comandante Claude Wallace en cuyas manos está el destino de la guerra. Entre ellos se encuentran todos los estereotipos que suelen estar presentes en la mayoría de animes y mangas japoneses, tanto por sus diseños como por sus personalidades, desde el líder serio y responsable a los típicos compañeros más rebeldes, inseguros o con conflictos entre ellos. Pero si por algo destaca *Valkyria Chronicles 4* es por sus cuidadas batallas. Éstas se llevan a cabo por turnos, como en cualquier juego de estrategia, y permiten moverse de forma limitada por los escenarios y elegir entre diferentes tipos de armas y ataques. Todo dividido en distintos capítulos y, como en los juegos de rol, pudiendo mejorar el nivel o la equipación de los muchos personajes entre los que es posible seleccionar. Cada uno con sus propias clases: explorador, soldado, lanzero de tanques, ingeniero, francotirador, etcérera. Posibilidades, todas ellas, que aumentan la profundidad de un título repleto además de escenas y diálogos entre sus protagonistas. Y con un particular estilo gráfico que imita los cuadros de acuarelas tradicionales.



■ **Los personajes abatidos** pueden ser ayudados por un compañero. Pero rápido, o terminarán muriendo.



■ **El estilo japonés** no sólo se aprecia en el tema visual, sino también en los perfiles de los protagonistas.

CÓMO TRIUNFAR EN EL FRENTE DE BATALLA



① **CUARTEL GENERAL.** En él es posible realizar acciones clave para mejorar a los combatientes, como evolucionar las armas (I+D) o entrenar.



② **MAPA.** Suele indicar la posición de todos los personajes y los objetivos destacados. Aprender a posicionarse lo mejor posible es imprescindible.



③ **SOLDADOS.** Cada personaje tiene unas cualidades: una distancia a la que puede moverse, un poder de ataque y hasta una serie de relaciones.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
La mezcla entre rol y estrategia funciona. Además llega traducido al castellano.

» **LO PEOR**
Los personajes son un poco tópicos. Y algunas batallas se alargan demasiado.

84	**GRÁFICOS** Muy artísticos, aunque su toque de acuarela no gustará a todos.
83	**SONIDO** El poder elegir entre voces en inglés o japones es un plus.
86	**DIVERSIÓN** Atrapará sin reservas a los amantes de la estrategia por turnos.
85	**DURACIÓN** Tiene la opción de rejugar las batallas y mejorar la puntuación.
NOTA 85	Un cuidado título de batallas por turnos, entretenido y lleno de opciones. Muy en la línea de las anteriores entregas.



18

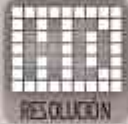
Género:
ACCIÓN RPG
Desarrollador:
NEOCORE
Editor:
BIGBEN INTERACTIVE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
54,99 €


JUGADORES **1**

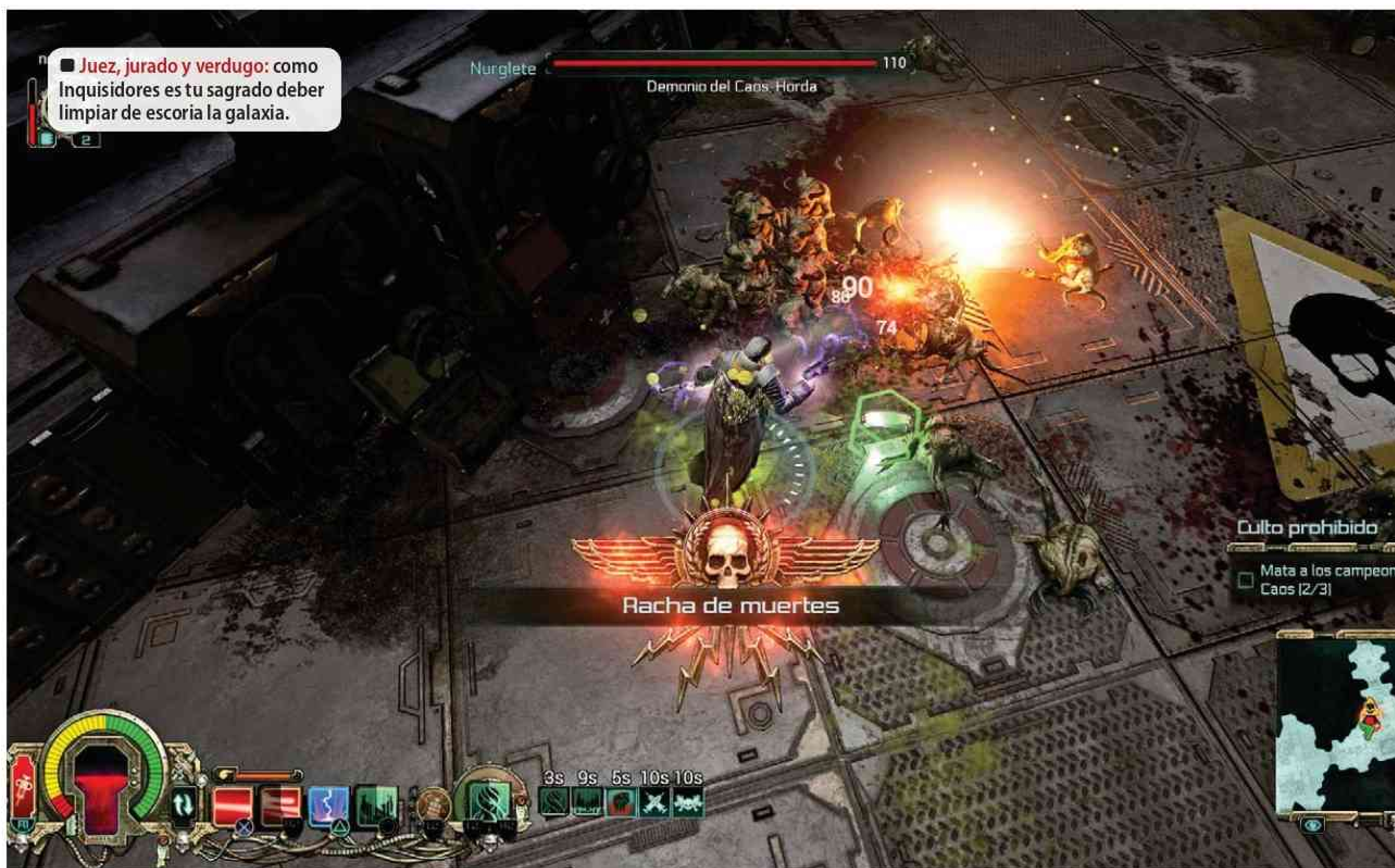
JUG ONLINE **2-4**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

https://neocoregames.com/en/games/warhammer-40k-inquisitor-martyr



■ **Juez, jurado y verdugo:** como Inquisidores es tu sagrado deber limpiar de escoria la galaxia.

EL **MARTILLO DE HEREJES** DEL FUTURO

Warhammer 40K: Inquisitor-Martyr

La saga *Warhammer 40.000* se pasa a la acción RPG, con un título que en realidad es dos juegos en uno: una gran campaña y también un sandbox.

En el 41º milenio las cosas pintan bastante oscuras. La humanidad ha "exportado" la guerra a otros planetas, y hace falta una fuerza de orden para imponer la voluntad del Emperador. Y ahí entramos nosotros como Inquisidores, auténticas máquinas de matar con el objetivo de impartir justicia en todo el sector Caligari.

Los húngaros NeoCore, creadores de la saga *Van Helsing*, vuelven a la fórmula *Diablo* y la adaptan al mundo de *Warhammer 40.000*. Tras escoger entre las tres clases posibles de Inquisidor (que a su vez tienen tres subcategorías), nos adentramos en una extensa campaña. En ella recorremos la Martyr, una nave gigantesca repleta de mutantes, demonios y todo tipo de herejes, que necesitan un severo "castigo" por nuestra parte. Pero esto es sólo una parte del juego: *Martyr* también incluye un modo Inquisitorial, una aventura con toques de sandbox, en la que accedemos a los incontables planetas del sector Caligari. Se trata de un mundo persistente (que seguirá recibiendo contenido en el futuro), con misiones aleatorias y en el que la historia toma forma según nuestras acciones y decisiones. Es la modalidad más intensa y variada de *Martyr*, pero también la más difícil. Los enemigos no dan tregua y las coberturas son destruidas con facilidad, sobre todo en las emboscadas por oleadas. Por suerte, el juego ofrece enormes posibilidades de personalización y mejora, para dar a nuestro personaje una potencia de juego brutal. *Martyr* es acción constante y muy "gore", si bien recicla muchos escenarios y su multijugador para 4 necesita corregir diversos fallos técnicos.


■ **El Modo Sandbox** es mucho más difícil, pero permite visitar otros planetas y conocer escenarios más exóticos.


■ **Las batallas por oleadas** son los momentos más emocionantes, combatiendo a legiones de enemigos.

ESCOGE QUÉ TIPO DE INQUISIDOR QUIERES SER


① **CRUZADO.** Experto en armas pesadas, puede llevar un lanzamisiles sobre los hombros. Su servoarmadura le proporciona una gran protección.


② **ASESINA.** Sus habilidades acrobáticas le permiten golpear de forma rápida y letal. Puede esquivar ataques y hasta volverse invisible.


③ **PSÍQUICO.** Canalizan la energía de la Disformidad para realizar ataques mentales, además de dotar a sus armas de habilidades especiales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Dos modos de juego, incluyendo un enorme sandbox. Acción brutal. Su ambientación.

» LO PEOR
Escenarios repetitivos. El multijugador local es flojo. No explica bien algunas mecánicas.

80	**» GRÁFICOS** Bastante detallados, con buena iluminación y elementos destruibles.
81	**» SONIDO** Voces en inglés, con una banda sonora solemne y trepidante.
79	**» DIVERSIÓN** Aniquilar hordas de monstruos con armas brutales es "gratificante".
86	**» DURACIÓN** Más de 40 horas, que se extenderán en el futuro con nuevo contenido.
NOTA 81	Un digno sucesor de la saga *Diablo*, con una gran ambientación y un original esquema de juego "doble".





3+ PEGI ONLINE

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **KYLOTONN**
Editor: **BIGBEN INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**
Precio Legend Edition: **79,99 €**



JUGADORES 1-2	JUG ONLINE 2-8
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 4K

https://vrallygame.com/es/



Los gatillos de tu mando van a echar humo. Un despiste puede terminar contigo ladera abajo.

LA **MÍTICA SAGA** REGRESA QUINCE AÑOS DESPUÉS

V-Rally 4

Con un pasado legendario, la conducción más desenfadada y extrema todoterreno vuelve a nuestras consolas con ganas de quemar neumático.

Siempre es una alegría cuando una gran franquicia del pasado vuelve a la actualidad. *V-Rally 4* llega en un momento en el que los juegos de conducción no disfrutan de la popularidad de antaño y en el que la competencia es dura y exigente. Aún así, el título consigue hacernos recordar por qué era tan adictivo y único en su día y, sin duda, esa continúa siendo su mayor baza.

A traves de sus diferentes modalidades (rallies, rallycross, drifts, buggies y hillclimb), el juego consigue adquirir la profundidad y variedad necesarias para tenernos atrapados muchas horas. Además, cada una de ellas supondrá un diferente nivel de desafío con lo que la propuesta consigue desde un principio ser tan atractiva para jugadores noveles como para los más experimentados.

Aunque gráficamente está por debajo de los pesos pesados del género, la dirección artística está cuidada, transportándonos a parajes de todo el mundo diseñados con mimo y detalle. Un gran ausente es el editor de niveles, que tantas horas de diversión nos proporcionó en el pasado. Aún así, el juego propone una opción llamada "generador de especiales". Esta característica se encarga de abrir rutas aleatorias a lo largo de la carrera, dando como resultado cientos de diferentes combinaciones. Esto no sólo alarga la vida del título sino que supone un reto en el que la imprevisibilidad nos obligará a reaccionar en tramos imposibles de memorizar. El regreso de *V-Rally* es bienvenido y, con una factura más que correcta, se convierte en un título que los aficionados a esta disciplina van a disfrutarán, aunque tenga bastante margen de mejora.



Los escenarios son espectaculares y nos hacen pilotar por los lugares más exóticos y bellos del planeta.



Los más de cincuenta vehículos hacen que tengamos que adaptar nuestra manera de pilotar continuamente.

» TRES MODOS PARA VENCERLOS A TODOS



① **PARTIDA RÁPIDA.** La forma perfecta de no complicarse e ir al grano. Elige modalidad, localización, trazado, vehículo y... ¡a pilotar!



② **MODO V-RALLY.** Progresa como piloto mientras consigues lucrativos contratos y amplías tu garaje. La mejor forma de conocer el juego a fondo.



③ **MULTIJUGADOR.** A pantalla partida y en línea ,V-Rally nos permite competir con otros pilotos. Aquí es donde se corta el bacalao.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las sensaciones al volante y la gran variedad de localizaciones son sus mejores armas.

» LO PEOR
No cuenta con su inolvidable editor de circuitos, también ausente en la 3ª entrega.

75	**» GRÁFICOS** Correctos, aunque por debajo de otros juegos de velocidad.
85	**» SONIDO** Buena recreación del fragor de las carreras y las órdenes del copiloto.
84	**» DIVERSIÓN** El mayor activo de la saga con diferencia. Adrenalina en estado puro.
85	**» DURACIÓN** La gran variedad de estilos de conducción dan para largo.
NOTA 78	El regreso de esta mítica serie nos deja un buen juego de rally capaz de entretener a los fans desde la primera partida.





Género:
LUCHA
Desarrollador:
SOLEIL LTD.
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €
Precio Legend Edition:
99,99 €

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **2-8** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **ING/JAP** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://es.bandainamcoent.eu/naruto/naruto-boruto-shinobi-striker



Naruto y compañía ceden el protagonismo a personajes creados por nosotros mismos.

TODOS **PARA UNO** Y UNO PARA TODOS

Naruto to Boruto: Shinobi Striker

Es hora de descubrir quién es el ninja más poderoso. Por eso, los mejores se dan cita en la Villa Oculta de la Hoja para participar en diferentes pruebas.

Con el propósito de descubrir quién es el más poderoso, se celebra en Konoha la Liga Shinobi. Presidido por el Séptimo Hokage, Uzumaki Naruto, este evento nos invita a formar parte de todo tipo de pruebas tanto en solitatio como en equipos de hasta cuatro ninjas.

Nada más comenzar la aventura tenemos que crear nuestro avatar mediante un editor de personajes que, por desgracia, es algo escaso en opciones. Inmediatamente después, podemos comenzar con los retos. Unos retos que nos exigen estar conectados a Internet constantemente para poder hacer equipo con otros jugadores de todo el mundo. No obstante, existen diferentes misiones que se pueden hacer offline y que además siguen la historia de Naruto.

Los distintos equipos deben demostrar sus habilidades en combates que poseen diferentes objetivos. Por ejemplo, en Combate de Banderas hay que luchar por la bandera rival y llevarla a nuestra base; Combate de Bases nos exige conquistar el mayor número de puntos clave del mapa antes que el equipo contrario. También existe la modalidad de 4 vs 4 en el que sólo puede quedar un grupo en pie. Todo ello tiene lugar en amplios escenarios calcados al manga original, presentados con un nuevo diseño que le sienta realmente bien a la franquicia (aunque la gestión de la cámara sea mejorable). Además, contamos con una buena BSO inspirada en el anime y las voces originales de los protagonistas para que nos sintamos parte de la serie. Así pues, si te gusta Naruto y jugar online con amigos, no te va a defraudar.



Kakashi es el responsable de la Arena RV de Téc. Ninja, lugar en el que se nos deja jugar misiones en solitario.



Diferentes localizaciones del mundo ninja se convierten en los escenarios perfectos para nuestras luchas.

PREPARACIÓN PARA **NINJAS** DE ÉLITE



1 **MAESTRO.** Para que nuestro personaje aprenda poderosas técnicas ninja, debemos escoger quién nos las enseñará (Naruto, Sasuke, Sakura...).



2 **TASA OBJETOS.** Durante las misiones ganamos rollos ninja para tasar en la tienda. Así obtendremos atuendos para nuestro personaje.



3 **ELIGE ESPECIALIDAD.** Podemos cambiar qué tipo de ninja somos: de ataque, sanador, etc. Todo para beneficiar al grupo en combate.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de misiones y los amplios y cuidados escenarios calcados al manga.

» LO PEOR
La cámara da problemas. Pocas opciones a la hora de jugar sin conexión a Internet.

75	**» GRÁFICOS** Diseños fieles con un nuevo estilo. Editor de personajes flojo.
71	**» SONIDO** Correcta banda sonora inspirada en el anime. Voces en japonés.
72	**» DIVERSIÓN** Llegar a la cima del mundo ninja junto a otros es muy adictivo.
78	**» DURACIÓN** Realizar misiones, participar en eventos... la duración es ilimitada.
NOTA 74	Los amantes de los juegos online en general y de Naruto en particular tienen un nuevo reto lleno de opciones y extras.





Dos equipos de 4 jugadores combaten por robar o proteger la documentación contenida en un terminal en este shooter.

PS4/PS VR | SONY | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 39,99 €



Firewall Zero Hour

Desarrollado por First Contact Entertainment, *Firewall Zero Hour* es un shooter táctico exclusivo para PlayStation VR y claramente enfocado hacia el multijugador. En él, dos equipos formados por cuatro integrantes cada uno deben cumplir una misión que consiste en infiltrarse en una estancia para localizar y robar unos documentos guardados en un terminal, mientras que el equipo rival debe tratar impedirlo. Así pues, debemos comunicarnos con nuestros compañeros para trazar estrategias conjuntas que nos lleven hasta la victoria (aunque también se puede jugar en solitario con bots). Podemos elegir entre 8 personajes de inicio, que podremos personalizar con distintas "skins", armas y habilidades. Pero todo esto es bastante anecdótico y pronto empieza a aflorar el gran problema del juego: su escasez de contenido, que le lleva a ser bastante repetitivo pese a las opciones tácticas que pone a nuestro alcance. Para colmo, es bastante inestable y en nuestras partidas nos hemos topado con numerosos "errores de conexión". Eso sí, el control es muy bueno (mejor con Aim Controller que con Dual Shock 4) y llega con voces en castellano.

VALORACIÓN. **Un shooter táctico con buenas ideas y un buen acabado pero falto de contenido y con errores de conexión.** NOTA **68**



Este shooter exclusivo de PS VR puede manejarse con Dual Shock 4 o (mejor) con el "periférico-rifle" Aim Controller.







Si buscas un juego de basket más sencillo y accesible, échale un vistazo a *NBA Live 19*.

PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 69,99€

NBA Live 19

Frente al todopoderoso *NBA 2K*, la serie *NBA Live* va encontrando su hueco, presentando un basket más accesible y arcade, todas las franquicias de la NBA y WNBA y un buen elenco de modos de juego entre los que sobresalen Ultimate Team y The One. Sin embargo, su sencillez es un arma de doble filo: gustará a los que quieran disfrutar de basket sin muchas complicaciones, pero si buscas profundidad... mejor tira por *NBA 2K19*. En cuanto al apartado técnico, luce un buen acabado aunque cercano al de la entrega anterior. Y los comentarios son en inglés.

VALORACIÓN. **Un juego de basket accesible, con todas las licencias y buenos modos de juego aunque sin la profundidad de *NBA 2K19*.** NOTA **78**



Un original juego de creación musical exclusivo de PS VR, que una vez dominado, es satisfactorio.

EXCLUSIVO PlayStation.VR

PS4 | SONY | MUSICAL | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Track Lab

PlayStation VR también se está convirtiendo en una plataforma ideal para todo tipo de "experimentos jugables" y aquí es dónde debe enmarcarse *Track Lab*, una especie de puzle musical exclusivo de este dispositivo y que sólo puede jugarse con mando Move. *Track Lab* nos propone superar rompecabezas en los que tendremos que elaborar melodías logrando que la luz pase correctamente por unas esferas. De este modo aprenderemos los fundamentos básicos que nos permitirán luego crear nuestros propios temas con un sistema rico en opciones y muy original.

VALORACIÓN. **Si te gustan los juegos musicales y tienes PlayStation VR, no dejes de probarlo, aunque requiere paciencia para su aprendizaje.** NOTA **76**



■ Sus golpes, su humor, su parcela sonora... todo está cuidadísimo en este homenaje en forma de "brawler".

PS4 | TRINITY TEAM | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Slaps & Beans

El dúo protagonizado por Carlo Pedersoli y Mario Girotti (más conocidos como Bud Spencer y Terence Hill) repartieron sopapos en películas inolvidables como "Y si no, nos enfadamos" o "Le Llamaban Trinidad". *Slaps & Beans* es un grandioso y fiel homenaje en forma de beat' em up que conserva muchos de sus golpes característicos (como el puñetazo vertical de Bud Spencer), su sentido del humor e incluso su apartado sonoro (sus melodías y unos efectos gloriosos). Trece niveles de mamporros y buen "pixel art" para jugar solo o (mucho mejor) con un amigo (en local) que, pese a estar salpicados de minijuegos, terminan haciéndose algo cortos y repetitivos.

VALORACIÓN. **Pese a sus limitaciones, a poco que te gusten las pelis de Bud Spencer y Terence Hill TIENES que probarlo. Y si no, nos enfadamos.** NOTA **70**


■ Momias y otras criaturas serán nuestros enemigos en este juego de acción cooperativo online.

PS4 | REBELLION | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 49,99€

Strange Brigade

Rebellion firma este juego de acción en tercera persona muy enfocado hacia el cooperativo online (hasta 4 jugadores) de sólida factura técnica y muy divertido, no tanto por su trama sino por su variedad de enemigos y el estupendo diseño de sus niveles, que podremos disfrutar en un total de tres modalidades: Campaña, Horda y Contrarreloj. Tiroteos, exploración y algunos puzles se dan la mano en una fórmula que, si bien no es original y puede tornarse algo repetitiva, con amigos siempre resulta muy entretenida. Y en el futuro ofrecerá una nueva mini campaña con tres nuevos episodios, así como nuevos exploradores, armas y apariencias.

VALORACIÓN. **Exploradores coooperando online en un divertido juego de acción que, sin ser original, es muy divertido si lo juegas con amigos.** NOTA **77**










■ *MARS* ofrece suficientes alicientes como para volver sobre *ZOE: The 2nd Runner*, empezando por su compatibilidad con PS VR.

PS4 | KONAMI | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,99 €



ZOE: The 2nd Runner MARS

Las compañías siguen tirando de "fondo de armario" remasterizando sus éxitos pretéritos con mejor o peor fortuna. Afortunadamente esta remasterización del mítico *Zone of the Enders 2* de PS2, a cargo de Cygames, supone una puesta al día más que satisfactoria. Y no sólo en lo que al apartado técnico se refiere (que también, ya que luce de lujo en 4K si tienes PS4 Pro y cuenta con una parcela sonora actualizada). *MARS* ofrece no pocas razones para volver sobre este clásico producido en su día por Hideo Kojima, empezando por su compatibilidad con PlayStation VR, que otorga a estos futuristas combates entre mechas un enfoque nunca visto... y que no estamos seguros de que le siente del todo bien, ya que no es una experiencia diseñada originalmente para ser jugada en primera persona. Pero más allá de PS VR, incluye opciones que lo hacen más disfrutable, como algunos ajustes en su sistema de control o un modo de dificultad más asequible. A todo ello hay que sumar extras como galerías de arte y de cinemáticas, que harán las delicias de los fans de una joya de PS2 no demasiado reivindicada.

VALORACIÓN. **Una gran remasterización que ofrece argumentos suficientes para volver a disfrutarlo.** NOTA **79**



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Los Renegados nos ofrece una historia oscura y de venganza en los peligrosos límites del Sistema Solar.

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,49 €

DESTINY 2

Los Renegados

La expansión de *Destiny 2 Los Renegados* trae consigo la mayor transformación en la historia de *Destiny*, ofreciendo nuevas alternativas en el combate y ampliando la progresión del personaje, con más libertad de elección. En *Los Renegados* viajamos hasta el borde del Sistema Solar, un territorio sin ley en el que nos sumergiremos en una nueva frontera llena de enemigos, aliados y secretos, para vengar la muerte de Cayde-6, el personaje más querido de la saga. Una historia oscura y de venganza en el universo *Destiny*, con un nuevo emplazamiento: la Ciudad Onírica. Y también introduce el modo Gambito, que combina lo mejor del PvE con el PvP. En este modo, dos equipos se enfrentan cara a cara en distintas, pero idénticas, arenas de juego. Los jugadores deberán recoger un determinado número de motas para poder enviar un bloqueador al equipo oponente, e invadir el lado enemigo en una intensa competición PvP. No te lo puedes perder.

VALORACIÓN. **A poco que te guste *Destiny 2* y/o el género, vas a alucinar con esta expansión.**



El modo Gambito supone un gran soplo de aire fresco al combinar lo mejor del PvE con el PvP. Te mantendrá enganchado semanas.



Esta expansión también profundiza en la personalización de nuestro personaje, ofreciéndonos más libertad de elección.





PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

RAINBOW SIX: SIEGE

Operation Grim Sky

Operation Grim Sky introduce un nuevo atacante (Maverick) y una defensora (Clash), y también un mapa rediseñado por completo, la Base Hereford, nuevos contenidos y una actualización de varias funciones del juego.

VALORACIÓN. **Más "madera" para este shooter de Ubisoft, que sigue creciendo con esta Temporada 3.**



PS4 | WARGAMING | ACCIÓN | YA DISP. | GRATIS

WORLD OF TANKS: MERCENARIES

Actualización 4.6

Con la nueva actualización, podrás descubrir la nueva cámara de Artillería, tres nuevos tanques que amplian la gama ofrecida en la actualización 4.5, dos nuevos tanques extras (británico y chino) y dos mapas nuevos.

VALORACIÓN. **Una buena actualización para celebrar que *Mercenaries* ya tiene 17 millones de jugadores.**



PS4 | MERCURY STEAM | ACCIÓN | GRATIS

SPACELORDS

Valeria Robespierre

Ya sabéis que *Raiders of the Broken Planet* se ha convertido en *Spacelords*, un "free to play" al que Mercury Steam va a ir añadiendo nuevos personajes, armas y skins todos los meses, empezando por la fría y calculadora Valeria Robespierre.

VALORACIÓN. **Ahora que es "free to play" merece la pena echarle un ojo a *Spacelords* (si no lo has hecho ya).**



PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,49 €

■ CALL OF DUTY: WWII

Shadow War

El cuarto DLC de *Call of Duty: WWII* ofrece tres nuevos mapas multijugador: Airship, Excavation y Chancellery (si tienes el Pase de Temporada, podrás invitar a tus amigos a jugar en ellos). Además, descubriremos los secretos de una instalación de armamento nazi, en una nueva misión del Modo Guerra: Operation Arcane. Y como colofón, experimentaremos el escalofriante capítulo final de Zombies Nazis, llamado The Frozen Dawn. Thule ha despertado y el Mal se revuelve bajo el hielo. La Espada de Barbarrossa era la clave de algo mucho más peligroso de lo que nadie hubiera imaginado...

VALORACIÓN. Una nueva misión del modo Guerra, tres nuevos mapas multijugador y el mejor colofón para el modo Zombies Nazis.



PS4 | UBISOFT | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 7,99 €

■ FAR CRY 5

Dead Living Zombies

Después de *Horas de Oscuridad* y *Perdido en Marte*, ya está disponible el último DLC postlanzamiento de *Far Cry 5*. Con el redundante título de *Muertos Vivientes Zombis*, aquí nos encontraremos con Guy Marvel, el famoso director de cine de *Far Cry 5*, para explorar siete escenarios de película, enfrentándonos a hordas de zombies que no dudarán en subirse a tejados, atravesar granjas y cualquier sitio que se les ponga por delante. Además, una vez completado cada mapa, podremos desbloquear Retos de Puntuación para conseguir clasificaciones de tres estrellas, con las que obtendremos armas y equipo que podrán usarse también en el condado de Hope.

VALORACIÓN. Los zombis suelen ser un valor seguro en lo que a diversión se refiere y este DLC es buena prueba de ello. Buen broche final para *Far Cry 5*.



PS4 | BETHESDA | MMORPG | YA DISPONIBLE | 12,99 € /GRATIS

■ THE ELDER SCROLLS ONLINE

Wolfhunter y Actualización 19

La nueva expansión de *TESO*, titulada *Wolfhunter*, desafía a los grupos de héroes con dos nuevas mazmorras fuertemente centradas en los hombres lobo (March of Sacrifices y Moon Hunter Keep). Ambas mazmorras están repletas de nuevos y feroces monstrous y jefes a los que derrotar, ya sea en nivel normal, veterano o veterano difícil. El DLC *Wolfhunter* es gratuito para los miembros de ESO Plus, y también se puede comprar a través del Crown Store del juego. Por otro lado, la Actualización 19 ofrece una serie de mejoras para todos los jugadores, totalmente gratuitas. Incluyen un nuevo mapa de Battlegrounds, cambios en la Guerra de la Alianza, y nuevas habilidades.

VALORACIÓN. *TESO* no para de crecer y en esta ocasión lo hace con hombres-lobo (un clásico en la saga) como protagonistas. Ofrece menos contenido que otros DLC.

PS4 | FRONTIER | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ JURASSIC WORLD EVOLUTION

Actualización 1.4

La nueva actualización de *Jurassic World Evolution* llenará de novedades nuestros parques "temáticos" con jugosas mejoras y añadidos. Para empezar, tenermos el Modo Desafío (una modalidad al margen de la historia principal), en el que comenzamos la aventura en la Isla Nublar con poco dinero e iremos progresando. También podremos activar/desactivar opciones que harán el desarrollo más llevadero (como que los dinosaurios no mueran de viejos, "alimentadores" automáticos, etc.) nuevos contratos, más tipos de cámara... ¡Incluso se han ajustado los tamaños de ciertos dinosaurios!

VALORACIÓN. Una expansión gratuita repleta de novedades y mejoras que logran que este juego de estrategia de gestión sea aún más irresistible para los fans de la franquicia "jurásica".



■ En Frontier han escuchado a la comunidad y han ajustado el tamaño de algunas especies de dinosaurios.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".





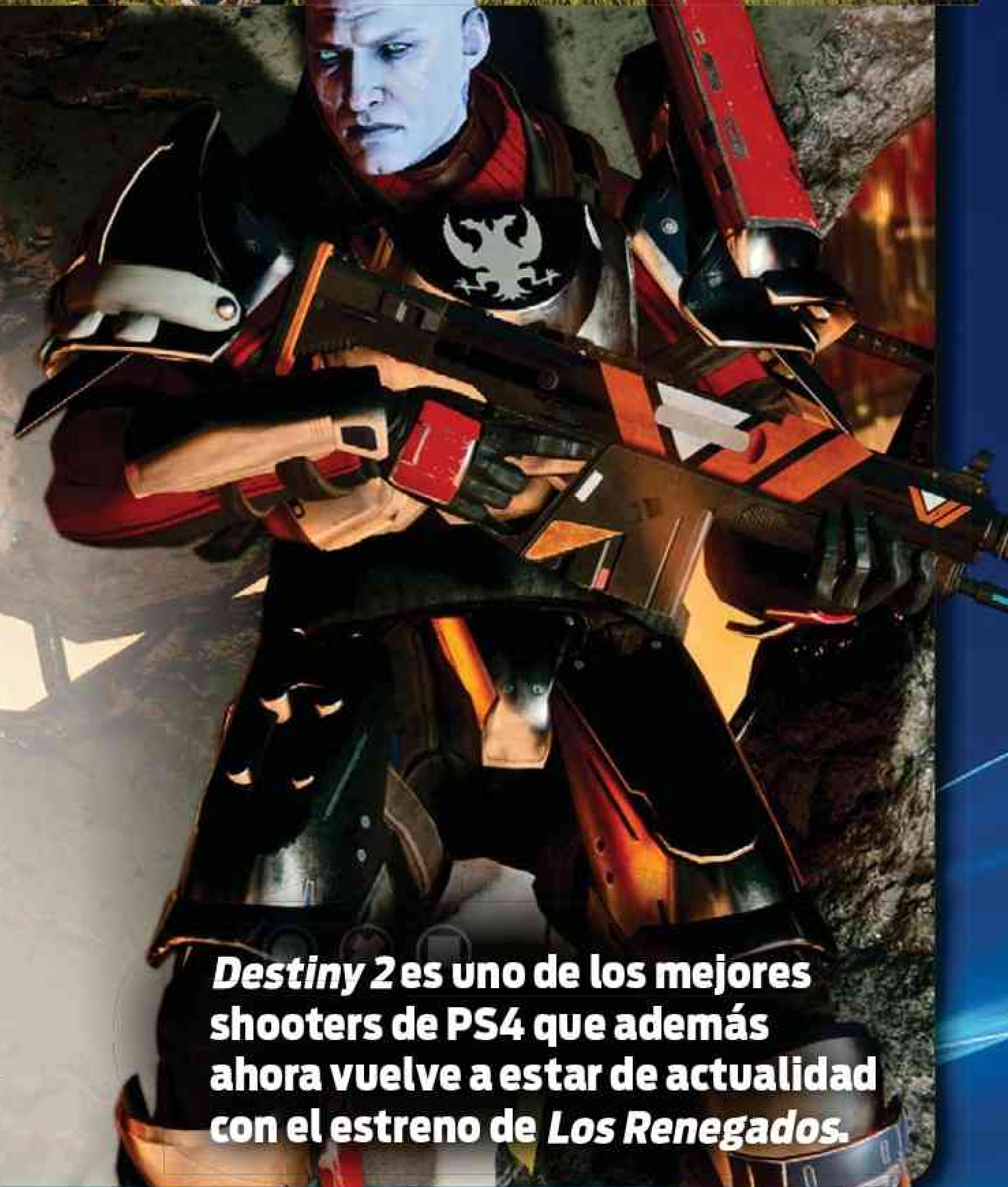
ÚNETE A LA **VANGUARDIA** Y DEFIENDE A LA HUMANIDAD

JUEGAZO DEL MES Destiny 2

Si eres miembro de PlayStation Plus, ya puedes formar parte de la tropa de Guardianes que defiende al Viajero y a la Tierra de la invasión de Ghaul y su Legión Roja Cabal. Prepárate para disfrutar de uno de los mejores shooters subjetivos que tiene PS4, con una trama absorbente desde el principio, una excelente dirección artística y un desarrollo que aúna libertad de exploración en escenarios abiertos con unos tiroteos sin igual (no en vano el juego es obra de Bungie). Forma un escuadrón con tus amigos y participa en intensas batallas espaciales que, además de la Campaña principal, incluyen asaltos, eventos especiales o la nueva nueva incursión llamada Leviatán para 6 jugadores.

Pero además de un fuerte enfoque cooperativo, *Destiny 2* también te permite disfrutar de un gran multijugador competitivo en el Crisol. En esta entrega las batallas son algo más "contenidas", poniendo en liza a dos grupos de cuatro jugadores, lo que hace que tengan un atractivo toque estratégico.

Pero lo mejor de todo es que *Destiny 2* siempre está recibiendo nuevas expansiones, aunque éstas son de pago. Pero gracias a PlayStation Plus, ya no tendrás que pagar por el juego original (eso que te ahorras). Y además en Sony han elegido el mejor momento para ponerlo a nuestra disposición: justo cuando se lanza *Los Renegados*, que es la mejor expansión de *Destiny 2*. Una buena jugada.



***Destiny 2* es uno de los mejores shooters de PS4 que además ahora vuelve a estar de actualidad con el estreno de *Los Renegados*.**

OTROS JUEGOS DEL MES

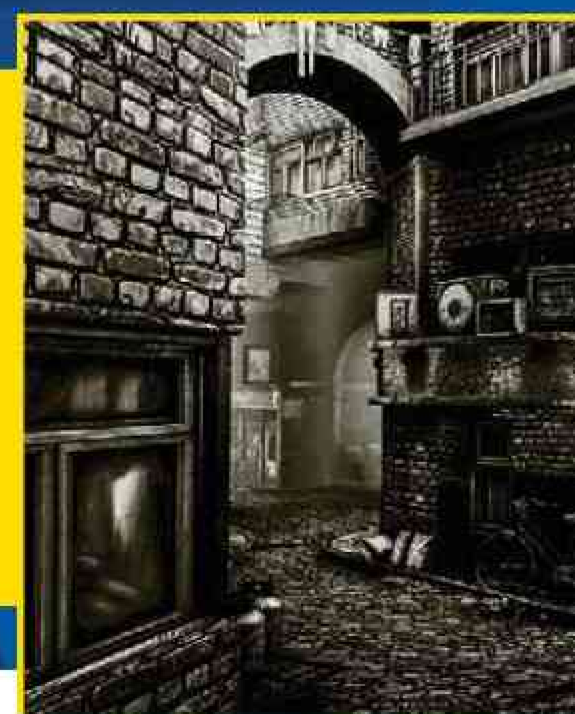
Los miembros de PS Plus podrán descargar, sin coste adicional, estos otros títulos, además de *Q.U.B.E.*, *Foul Play* y *Sparkle 2*.



PS4 | PETOONS STUDIO | PARTY GAME

PETOONS PARTY

Una divertida experiencia para toda la familia que ofrece 14 alocados minijuegos para hasta 4 jugadores con un control sencillo e intuitivo. *Petoons Party* forma parte de PlayStation Talents, la iniciativa de Sony España de apoyo a la industria de videojuegos nacional.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

HBO ESPAÑA

DOS MESES GRATIS

Date de alta y obtén, gracias a PlayStation Plus, dos meses de suscripción sin coste adicional.

FLAMINGO

50% DE DESCUENTO EN FLAMINGOSUN.COM

Tienes un 50% de descuento en todos los productos de la web (sin mínimo de compra), en la que encontrarás las gafas de sol más molonas.

GAME

HASTA 15€ DE DESCUENTO

Los miembros de PlayStation Plus podrán beneficiarse de hasta 15€ de descuento en tiendas GAME (sólo en productos seleccionados).

REGRESA CON **KRATOS** A LA MITOLOGÍA GRIEGA

JUEGAZO DEL MES
God of War III: Remastered



Suponemos que ya habéis disfrutado del último *God of War* en vuestras flamantes PS4 (y si no es así, ya estáis tardando). Pero como sabéis, antes de alcanzar tierras norteñas Kratos pasó de ser el Fantasma de Esparta a convertirse en Dios de la Guerra. Y por el camino puso patas arriba todo el Olimpo enfrentrándose incluso contra el mismísmo Zeus. Descubre el apasionante final de esta historia con *God of War III: Remastered* o, si ya lo jugaste en su día, revive esta inolvidable epopeya en PS4 con una puesta en escena mucho más espectacular que la que vimos en PS3 en 2010, ahora a 1080p y 60 frames por segundo, Y disfruta de su modo Foto y comparte gracias al botón Share las mejores estampas de esta espectacular historia de venganza. Así pues, el final de la "tragedia griega" de Kratos os espera este mes sin coste adicional si sois miembros de PlayStation Plus. ¡No hagáis esperar al espartano!







LO QUE NO TE PUEDES PERDER
Vuelta a los eSports con PlayStation League

Ya sabes que en PlayStation League puedes disputar competiciones de juegos como *Rocket League* o *Gran Turismo Sport* para conseguir fantásticos premios. Ránkings mensuales y torneos especiales te esperan en esta plataforma oficial para que no pierdas el tren de la competición virtual y puedas alcanzar tu sueño jugando a tus videojuegos favoritos de PS4. Para registrarte, acude a www.ligaplaystation.com/es/arena donde encontrarás toda la información. Y próximamente… ¡vuelven los PlayStation Plus Challenges! Permaneced atentos...

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS VR | SIE SANTA MONICA STUDIO | TERROR

HERE THEY LIE

Los juegos de mes de Playstation Plus no se olvidan tampoco de los poseedores de PlayStation VR y nos invitan a sumergirnos en *Here They Lie*, una terrorifica experiencia que pondrá a prueba tu templanza. ¿Vivirás para resolver el misterio de la mujer de amarillo?



PS4, PS VITA | THE DIGITAL LOUNGE | AVENTURA

ANOTHER WORLD

Y los amantes del retro que sean miembros de PlayStation Plus no pueden dejar pasar la ocasión de descargar, sin coste adicional, *Another World*, un clásico de 1991 que en su *20th Anniversary Edition* nos brinda una gran remasterización para nuestras consolas.

UN **GRAN PODER** CONLLEVA UNA GRAN JUGABILIDAD

LAS MEJORES AVENTURAS DE SUPERHÉROES

El mundo de los videojuegos está repleto de héroes que salvan el mundo. No puede haber nada mejor, ¿verdad? Pues sí, que no sólo sean "simples héroes". Que sean superhéroes.

ANALIZAMOS:

- BATMAN ARKHAM KNIGHT
- DC UNIVERSE ONLINE
- GRAVITY RUSH 2
- INFAMOUS: SECOND SON
- LEGO MARVEL SUPERHEROES 2
- MASACRE
- MEGATON RAINFALL
- SPIDER-MAN



El cierre de la saga *Arkham* es una aventura que cualquier fan de Batman debería jugar.





EL **CABALLERO OSCURO** PIERDE ALGO DE BRILLO

Batman Arkham Knight



Formato: **PS4**
Desarrollador: **ROCKSTEADY**
Editor: **WARNER BROS.**
Precio: **19,95 €**



El fin de la saga *Arkham* de Rocksteady es la entrega más ambiciosa y completa de toda la serie, aunque su capacidad de sorpresa es mucho menor que antaño.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Esta nueva aventura nos sitúa, cómo no, en la ciudad de Gotham. Batman se enfrenta a una doble amenaza. Por un lado, al Espantapájaros y una nueva cepa de su malvada toxina y, por el otro, al Caballero de Arkham y su ejército de esbirros. Y todo esto, con constantes apariciones del Jóker, que nos sigue atormentando tras su muerte.

» **APARTADO TÉCNICO.** Pese a que el juego tiene ya tres años, sigue siendo un verdadero espectáculo gráfico. El nivel de todos sus apartados es excelente, desde las animaciones, los modelos o los efectos de partículas hasta el sensacional doblaje al castellano.

» **JUGABILIDAD SUPERHEROICA.** El Caballero Oscuro es un hombre, murciélago, que hace gala de una gran cantidad de cachivaches. Además de batarangs, lanzacabos o su mítica visión detectivesca, en esta aventura cobra vital importancia el uso del batmóvil. El carro de Batman puede saltar, atravesar barricadas y va equipado con todo tipo de armas. Y todo, claro, con nuestro héroe planeando por las azoteas.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Es la aventura más completa de la saga, pero sus combates y mecánicas no sorprendieron tanto como en pasadas entregas.





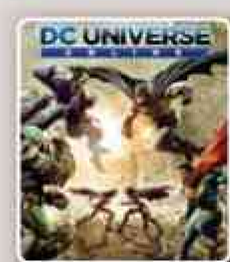
Formar parte del universo DC es la atractiva propuesta de esta aventura MMO.





UN AUTÉNTICO **UNIVERSO DE SUPERHÉROES**

DC Universe Online



Formato: **PS4-PS3**
Desarrollador: **SONY ONLINE**
Editor: **SONY**
Precio: **GRATUITO**

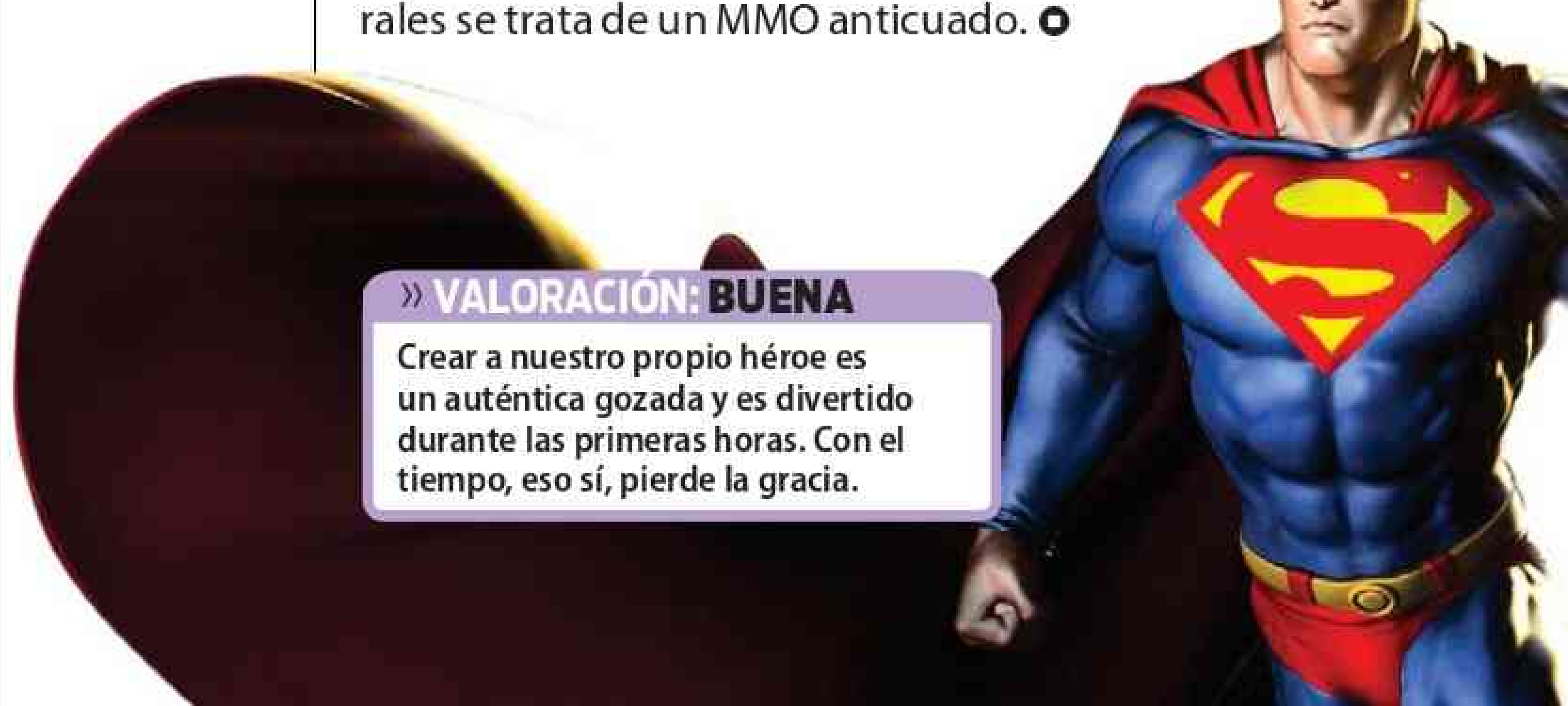


Esta aventura cumple el sueño de cualquier fan de los cómics de superhéroes: crear tu propio personaje mezclando el aspecto y los poderes que prefieras.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** El argumento, algo que no suele tener mucho peso en los MMO, nos sitúa en un futuro en el que los superhéroes y villanos de DC deben unir fuerzas para acabar con Brainiac.

» **APARTADO TÉCNICO.** Teniendo en cuenta que la versión de PS3 se lanzó en 2011 y que la de PS4 hereda el uso de Unreal Engine 3 sin cambios radicales, el resultado es bastante pobre, aunque se haya notado cierta mejoría en los DLC aparecidos con posterioridad. Más allá de unos escenarios bastante simples o unos efectos anticuados, lo más sangrante son las animaciones.

» **JUGABILIDAD SUPERHEROICA.** Empezamos creando nuestro propio superhéroe escogiendo, además de su género y aspecto, los superpoderes con los que contará, basados en el fuego, la brujería, la electricidad o el agua, entre otros muchos. Los combates son tremendamente simples, aunque divertidos. Sin embargo, se vuelven demasiado repetitivos con el tiempo. Las mejoras jugables introducidas con el paso de los años, como la posibilidad de crear nuestra propia base, un sistema de crafteo que nos permite construir equipamiento o nuevas misiones de historia mejoran la experiencia, pero en líneas generales se trata de un MMO anticuado.



» **VALORACIÓN: BUENA**
Crear a nuestro propio héroe es un auténtica gozada y es divertido durante las primeras horas. Con el tiempo, eso sí, pierde la gracia.



Raven y Kat son las dos superheroínas de esta genial aventura de corte anime.





VIVIENDO LA **LEY DE LA DIVERSIÓN UNIVERSAL**

Gravity Rush 2



12

Formato: **PS4**

Desarrollador: **JAPAN STUDIO**

Editor: **SONY**

Precio: **29,95€**



Esta genial aventura juega con la ley de la gravedad, aunque lo verdaderamente grave es que no se haya convertido en un éxito de ventas indiscutible.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta secuela se ambienta justo después de los acontecimientos de la primera entrega. Nuestra ciudad, Heskeville, es absorbida por un anomalía gravitacional hasta otro mundo, en el que tendremos que enfrentarnos una vez más a los Nevi y a varios villanos que conspiran con ellos.

APARTADO TÉCNICO. El estilo anime, con gráficos cel shading, no da para tantos lujos como una aventura realista, pero la dirección artística, las animaciones y el motor de físicas forman un triunvirato absolutamente genial, que suple con creces esas carencias.

JUGABILIDAD SUPERHEORICA. Esta segunda entrega se erige sobre los cimientos jugables de la aventura original, aunque amplifica todas sus virtudes. Así, podemos movernos con la libertad de siempre volando por los escenarios para aterrizar en cualquier superficie modificando la gravedad a nuestro antojo. Además, contamos con dos nuevos tipos de gravedad. La lunar incrementa la velocidad de Kat mientras que la de Júpiter nos hace más pesado y, por lo tanto, hacemos más daño al aterrizar sobre los enemigos. La gracia está en cambiar entre estos tres sistemas gravitatorios en función de la situación a la que nos enfrentemos. Además, Raven pasará de villana a compañera controlada por la IA y el juego es mucho más grande que el original en duración y mapeado.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Esta secuela mejora en todo al original, desde los gráficos o la historia hasta, sobre todo, una jugabilidad más compleja.



InFamous Second Son nos permite convertirnos en héroe o villano de Seattle.





LOS **SUPERHÉROES** TAMBIÉN PUEDEN SER **INFAMES**

Infamous: Second Son



16

Formato: **PS4**

Desarrollador: **SUCKER PUNCH**

Editor: **SONY**

Precio: **19,95 €**



Uno de los primeros juegos exclusivos del catálogo de PS4 sigue en plena forma ofreciéndonos gráficos de infarto y una jugabilidad realmente electrizante.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Delsin Rowe, un joven nativo americano obtiene superpoderes después de que un camión que transportaba conductores sufriera un accidente junto al hogar de su tribu. Desde ese momento, tendremos que recorrer la ciudad de Seattle para acabar con una conspiración al tiempo que adquirimos nuevos poderes de otros conductores.

APARTADO TÉCNICO. Se lanzó en 2014, así que se nota el paso del tiempo, pero sigue mostrando unos efectos de partículas que pocos juegos han conseguido sobrepasar o incluso igualar.

JUGABILIDAD SUPERHEROICA. Como las pasadas entregas, hablamos de un juego de mundo abierto. Nuestro héroe puede desplazarse con bastante soltura gracias al parkour y a poderes sobrenaturales que le permiten planear y realizar grandes saltos. En los combates alternamos golpes cuerpo a cuerpo con proyectiles creados con los poderes de humo, neón, etc... de los que disponemos. Otra clave es la posibilidad de comportarnos como un héroe o como un villano, lo que cambia el argumento ofreciéndonos distintos finales para la historia.

VALORACIÓN: MUY BUENA

La última entrega de la saga no es muy innovadora, pero es una aventura de mundo abierto realmente completa y satisfactoria.


Esta nueva entrega de la saga nos ofrece la jugabilidad de siempre y aún más contenidos.





LA AVENTURA CON MÁS **SUPERHÉROES** POR PÍXEL²

LEGO Marvel Super Heroes 2



7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER BROS.**
Precio: **34,95 €**



Jugadores: **1-4** · Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

Las películas de Los Vengadores se jactan de juntar a dos decenas de superhéroes en la pantalla. Aquí, mucho ojo, controlamos a más de 200 personajes.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** La trama de esta nueva entrega gira en torno a un viaje por las distintas eras del universo Marvel por culpa de Kang el Conquistador, que domina los viajes en el tiempo para intentar dominar todas las épocas.

» **APARTADO TÉCNICO.** A nivel gráfico nos encontramos con un resultado muy similar a las anteriores entregas de la saga. Vamos, que no es ningún prodigio técnico, aunque goza de un frame rate muy fluido.

» **JUGABILIDAD SUPERHEROICA.** Una de las grandes claves jugables es controlar a más de 200 personajes, cada uno con sus habilidades únicas, lo que aporta una variedad jugable realmente imponente. La mezcla de plataformas, puzles y combates vuelve a ser la fórmula ganadora de esta nueva entrega, con la ya clásica alternancia de personajes para poder ir avanzando por los escenarios. Eso sí, la acción ha ganado peso en la receta, gracias a unos enfrentamientos geniales contra los villanos más conocidos del universo Marvel. El modo cooperativo local para dos jugadores vuelve a ser una de las estrellas del conjunto, por mucho que también dispongamos de un insulso modo competitivo para cuatro luchadores. Por lo demás, y seguro que es su mayor defecto, encontramos pocas novedades.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

La fórmula de combates, exploración, puzles y sentido del humor sigue funcionando, pero cada vez resulta menos original.


El sentido del humor es uno de los grandes valores de esta aventura de Masacre.





DISFRUTANDO DEL SUPERHÉROE MÁS **IRREVERENTE**

Masacre



18

Formato: **PS4-PS3**
Desarrollador: **HIGH MOON STUDIOS**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **14,95 €**



Jugadores: **1** · Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Deadpool es uno de los superhéroes más divertidos de todo el universo Marvel, aunque por mucho humor que le pongamos, su jugabilidad es para ponerse serio.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** La trama gira en torno a Deadpool, que secuestra a los trabajadores de High Moon Studios, el equipo que desarrolló el juego en la realidad, para obligarles a hacer un videojuego perfecto con su nombre.

» **APARTADO TÉCNICO.** El juego fue lanzado originalmente en PS3 y hacía uso del Unreal Engine 3. Ya en su día tenía un apartado gráfico bastante mediocre, así que ya os podéis imaginar el aspecto que tiene en PS4.

» **JUGABILIDAD SUPERHEROICA.** El desarrollo sigue los patrones de los clásicos beat' em up. Es decir, que nos dedicamos a repartir tortas a todo lo que se mueve utilizando pistolas, espadas, martillos y lo que pillemos. El problema es que los combates son demasiado simples y muy repetitivos, y los escenarios no invitan mucho a la exploración que digamos. Tampoco ayuda el control, que resulta bastante impreciso, más aún durante las zonas plataformeras. Uno de los "poderes" más carismáticos de Masacre es romper la cuarta pared, dirigiéndose constantemente al espectador. Y el sentido del humor es, cómo no, lo más destacable de esta aventura.

» **VALORACIÓN: BUENA**

El personaje es muy atractivo y el guión es interesante, pero a nivel jugable es demasiado simple y, sobre todo, repetitivo.


Acabar con aliens invasores es el cometido del superhéroe protagonista de esta aventura.





UN SUPERHÉROE EN **PRIMERA PERSONA**

Megaton Rainfall



12

Formato: **PS4-PS VR**
Desarrollador: **PENTADIMENSIONAL GAMES**
Editor: **PENTADIMENSIONAL GAMES**
Precio: **15,99 €**
Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

La diferencia entre Clark Kent y Superman eran unas simples gafas. La diferencia entre nosotros y un nuevo superhéroe también son unas gafas: las de PS VR.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** El guión de esta aventura desarrollada por un estudio español no podría ser más sencillo: acabar con oleadas y oleadas de alienígenas que están invadiendo la Tierra. Y ya.

» **APARTADO TÉCNICO.** Por un lado encontramos detalles bastante decentes, como un motor de físicas muy conseguido o una ausencia total de tiempos de carga mientras exploramos este mundo abierto. En el lado negativo, eso sí, nos topamos con una iluminación bastante pobre y unas texturas muy anticuadas.

» **JUGABILIDAD SUPERHEROICA.** Esta propuesta tiene como principal reclamo el meternos en la piel de un superhéroe gracias al uso del casco de realidad virtual de PlayStation. La adaptación a PS VR, además, está muy lograda, permitiéndonos girar en ángulos de 45 grados utilizando el stick derecho del DualShock 4 para evitar mareos. Nuestro superhéroe cuenta con pocas habilidades en un principio, pero a medida que vamos completando niveles obtenemos nuevos poderes, como lanzar bolas de energía, rayos de calor en plan Superman y volar a velocidades supersónicas. Como buen superhéroe, además, debemos evitar en la medida de lo posible los daños colaterales sobre la población civil, eludiendo el derrumbe de edificios y las muertes innecesarias. De hecho hay una barra que mide el caos que desatamos. Si nos pasamos, "game over". El problema es que el planteamiento es demasiado repetitivo.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Es una aventura muy interesante para PS VR, pero le falta profundidad y complejidad para conseguir engancharnos.


Spider-Man es una aventura que ningún fan del personaje debería perderse por nada.





EL MEJOR **HOMBRE ARAÑA** QUE HEMOS VISTO

Spider-Man



18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **INSOMNIAC GAMES**
Editor: **SONY**
Precio: **64,95 €**
Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

No es la primera vez (y no será la última), que nuestro Amistoso Vecino se pasa por una consola de Sony, pero sí es la ocasión en la que más hemos caído en sus redes.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Nos ponemos en el traje de un Spider-Man de 23 años que, tras derrotar a Kingpin, ve como el Señor Negativo pretende tomar el control de la ciudad. Pero ojo, que también debemos enfrentarnos a otros villanos clásicos como Shocker, Electro, Rhino, Escorpión, Buitre o Taskmaster.

» **APARTADO TÉCNICO.** Una verdadera delicia. Tanto el diseño de la ciudad de Nueva York, repleta de vida y detalles, como las animaciones de nuestro protagonista o los múltiples efectos que aparecen en pantalla tienen un acabado simplemente soberbio.

» **JUGABILIDAD SUPERHEROICA.** Aunque lo más espectacular es balancearnos de un lado a otro, hacer parkour por las azoteas, utilizar el sentido arácnido, subir corriendo por las paredes, repartir tortas , completar QTEs o aprovechar los numerosos gadgets de telarañas de nuestro superhéroe, también controlamos a Peter Parker e incluso a Mary Jane en algunos momentos de la aventura.



» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Tanto por opciones jugables como por acabado gráfico y argumento, esta versión de Spider-Man es la mejor que hemos disfrutado nunca.

CONCLUSIONES





Los juegos protagonizados por superhéroes son muy variados. Tenemos aventuras lineales, de mundo abierto, multijugadores masivos... así que no es tan fácil calificarlo como al analizar un único género. Sin embargo, allá vamos. ¿Quién es el ganador?

El mundo de los superhéroes siempre ha sido muy atractivo para convertirlo en videojuego. La historia de esta industria está plagada de grandes juegos de superhéroes, pero, como decíamos, resulta complicado calificarlos puesto que nos encontramos con una gran variedad de géneros que poco o nada tienen que ver entre sí más allá de los super poderes de sus protagonistas. Por eso, como siempre, os avisamos de que nuestra calificación, que trata de ser lo más analítica y objetiva posible, no es matemática y vuestros gustos personales podrían y hasta deberían modificar la posición de algunos de ellos en el ránking.

El número 1 es para *Spider-Man*, lo nuevo de Insomniac Games. Sí, es el último en llegar, pero lo ha hecho con fuerza, gracias a una jugabilidad completa, variada y que nos ha enamorado. El espectáculo visual que ofrece y una trama la mar de atractiva terminan de redondear un juego que se ha convertido en un imrpescindible de PS4, más allá de que te gusten o no los superhéroes. La segunda plaza es para *Batman Arkham Knight*. La última entrega de la saga del Caballero Oscuro no sorprendió tanto como las anteriores, pero es la más completa de todas, tiene un acabado técnico imponente y a nivel jugable es excelente. El podio lo cierra *Gravity Rush 2*, una de las aventuras más originales de los últimos tiempos. No tuvo el éxito que merecía, al menos en ventas, y es algo que no terminamos de explicarnos viendo la calidad que destila por todos y cada uno de sus poros.





La cuarta posición es para *InFamous: Second Son*, uno de los primeros grandes juegos exclusivos de PS4 que se sigue manteniendo en plena forma y que sigue muy de cerca al tercer clasificado. Además de contar con detalles graficos bestiales, la libertad de exploración y una trama muy mejorada con respecto a entregas previas supieron conquistarnos. EL quinto lugar es para *LEGO Marvel Superheroes 2*. Sí, la fórmula es prácticamente idéntica a la del resto de juegos LEGO y ya no resulta original, pero la inmensa cantidad de personajes disponibles y el juego cooperativo local siguen siendo puntos muy fuertes. El sexto puesto lo ocupa *DC Universe Online*, un MMO que apunta maneras, pero que termina siendo demasiado repetitivo en cuanto a mecánicas. Algo parecido podemos decir del séptimo de la tabla, *Megaton Rainfall*, aunque los poseedores de PS VR deberían probarlo. El último puesto es *Deadpool*, una aventura que goza de un héroe muy carismático, pero luce un desarrollo demasiado trillado.









	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso del personaje	Opciones de personalización	Variedad de superpoderes	Trajes	Arsenal	Tamaño del mapa	Mini juegos	VALORACIÓN	TOTAL
Batman Arkham Knight	1	No	No	Sí	MB	E	MB	E	MB	E	E	E	MB	E	E	Media	E	E	E	E	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	E
DC Universe Online	1	MMO	2	Sí	E	M	B	MB	MB	B	B	E	MB	MB	E	Baja	R	B	R	B	E	E	E	B	B	MB	B	B	B
Gravity Rush 2	1	No	No	No	MB	MB	E	No	MB	MB	MB	E	E	E	E	Media	MB	E	E	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB	B	MB	E
InFamous: Second Son	1	No	No	Sí	MB	E	MB	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E	Media	MB	MB	MB	MB	E	E	MB	B	B	E	MB	MB	MB
LEGO Marvel Superheroes 2	1-4	No	2	Sí	E	B	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	Media	B	MB	MB	B	B	B	E	B	B	MB	MB	MB	MB
Deadpool	1	No	No	No	MB	R	B	No	MB	B	MB	MB	MB	MB	R	Media	B	B	R	M	B	M	B	B	MB	B	B	B	B
Megaton Rainfall	1	No	No	No	MB	B	B	No	B	B	B	B	B	B	R	Media	B	B	R	M	MB	B	B	B	B	B	B	B	B
Spider-Man	1	No	No	Sí	MB	E	MB	E	MB	E	E	E	MB	E	E	Media	E	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	MB	E	E

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Grupo V, con domicilio en C/ Valportillo Primera 11 - 28108 Alcobendas (Madrid), y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Grupo V.

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

La ciudad que nunca duerme

¡Saludos, mi gente! Ya he visto que están planeados tres DLC para *Spider-Man* y me gustaría saber cuándo llegarán. Gracias.

@Angélica Moncada

El contenido descargable de *Spider-Man*, bautizado por Insomniac Games como *The City that Never Sleeps* (La Ciudad que Nunca Duerme), se compone efectivamente de tres DLC. Cada uno de ellos suelto costará 9,99 euros (o 24,99 si pillas el pack). El primero de ellos, *The Heist*, estará disponible el 23 de octubre; mientras que los dos siguientes, *Turf Wars* y *Silver Lining*, lo harán en noviembre y diciembre, respectivamente. Y ya se conoce el contenido del primero. En *The Heist* (El Atraco) nos toparemos con Felicia Hardy (más conocida como La Gata Negra). Ofrecerá nuevas misiones y desafíos, así como una nueva facción de enemigos y tres atuendos exclusivos..



Más terror en el espacio

Saludos amigos de Playmanía. Soy un gran apasionado de los juegos de terror ambientados en el espacio desde que probé el primer *Dead Space* en PS3. Y después de terminar en PS4 juegos como *Alien Isolation*, me gustaría saber si habrá juegos parecidos. Muchas gracias y enhorabuena por la revista.

@Miguel Ángel Romanillos

¡Ojalá en EA se decidieran a recuperar la franquicia *Dead Space*! Si tienes PlayStation VR, han salido recientemente dos juegos de terror con ambientación espacial que seguro que te gustan: *Syndrome* y el más reciente *The Persistence*. Pero si no tienes PlayStation VR, puedes probar *Soma* (no es exactamente terror espacial, pero ofrece una experiencia bastante cercana). Y para el año que viene, el estudio Cradle Games ha anunciado que publicará *Hellpoint* en 2019 para PS4. Se trata de un juego de rol y acción ambientado en una estación espacial con criaturas de todo tipo que quieren acabar con nosotros mientras nos dirigimos hacia un agujero negro. Deberemos personalizar a nuestro protagonista, incluyendo rituales que afectarán a sus habilidades y poderes sobrenaturales. Promete.



■ *Anthem* ofrecerá una demo en febrero, pero sólo si tienes EA Access o si reservas el juego.

Dudas acerca de *Anthem*

Buenas Playmanía. Me gustan mucho las sagas de Bioware *Dragon Age* y *Mass Effect*. ¿Creéis que *Anthem* estará a la altura?

@David Blázquez

Pues hasta que no lo juguemos a fondo, es difícil de decir. Desde luego tiene muy buena pinta y según su director, "*Anthem* no se aparta de nuestro estilo, es una continuación de nuestra forma de trabajar". Y su historia se expanderá durante años. Pero si quieres probarlo antes, el estudio tiene prevista una demo para el 1 de febrero. Eso sí, sólo para quienes hayan reservado el juego o sean suscriptores de EA Access.

El retraso de *Battlefield V*

Hola amigos de Playmanía. Me ha sorprendido mucho el retraso de *Battlefield V* al 20 de noviembre. ¿Han trascendido los motivos de este retraso? ¡Tenía muy buena pinta este año!

@Pablo Rodríguez

Según han declarado sus responsables, en la pasada Gamescom han estado escuchando a la gente que lo jugo allí y necesitan tiempo extra para implementar todas esas mejoras. Esa es la razón "oficial", pero las malas lenguas dicen que prefieren no coincidir en el mismo periodo con otros superventas como *Red Dead Redemption 2* o *Black Ops 4*.

LA PREGUNTA DEL MILLON

¿Por qué no hay "cross play" de *Fortnite* en PS4?

Hola Playmaniacos. Además de ser poseedor de una PS4 me he comprado una Switch y me gustaría poder usar mi perfil de *Fortnite* de PS4 en mi Switch, pero veo que no es posible. ¿En algún momento del futuro se podrá? ¿Por què no se permite el "juego cruzado"? Gracias.

@Carlos de la Rosa

Efectivamente, no es posible usar el perfil de PS4 de *Fortnite* en Switch y además no se permite el juego cruzado con otras consolas. Esto es una decisión de Sony, bastante impopular y que le está valiendo muchas críticas. Durante la pasada feria IFA, Kenichiro Yoshida, CEO de Sony, habló sobre este tema: "Sobre el juego cruzado, nuestra manera de pensar es siempre la misma: que PlayStation es el mejor lugar para jugar. Creo que *Fortnite* se asoció con PS4 y es la mejor experiencia para los jugadores". No sabemos si esta situación cambiará en el futuro y si acabarán cediendo, pero no tiene pinta, toda vez que ya han aguantado el chaparrón de críticas cuando se anunció.



■ De momento no se permite el juego cruzado en *Fortnite* entre PS4 y otras consolas. Y parece difícil que esto cambie...



LEGO DC Super Villanos contará con 6 packs de niveles y 4 packs de personajes extra. En esto consiste su "season pass".

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá un nuevo *Onimusha*?

@Gabriel Martín

Uno nuevo no, pero Capcom ha anunciado la remasterización para PS4 del primer *Onimusha* de PS2, con gráficos HD, opción de pantalla panorámica, compatibilidad con stick analógico, un modo fácil y nueva BSO. Saldrá el 15 de enero y sólo en digital.

¿*La Mulana 2* llegará a PS4?

@Marco Alvárez

Así es. Este desafiante juego de acción y plataformas en 2D, que salió el pasado mes de julio en PC, llegará a PS4 en primavera de 2019. Suponemos que ya lo sabrás, pero el anterior, lanzado en 2015, está en PS Store para PS Vita.

¿Bethesda ya sólo hará juegos para multijugador?

@Iván Gogolludo

Si lo preguntas por *Fallout 76*, no. Pete Hines afirmó que Bethesda sigue comprometida con los juegos para un jugador y que *Fallout 76* no supondrá un cambio en su política o en la saga. Ahí tienes *The Elder Scrolls VI*...

¿*Spider-Man* tiene modo Foto?

@Roberto Carlos

Sí. Y además de poder hacer fotos podrás meterles diversos filtros, marcos y "stickers" decorativos, aparte de poder cambiar el ángulo de la cámara y usar el zoom.

Más aventuras de LEGO

¡Saludos jugones! Me gustan mucho los juegos de LEGO y me estoy planteando comprarme la edición Deluxe de *LEGO DC Super Villanos* que, si no me equivoco, viene con el pase de temporada incluido, ¿no? ¿Sabéis exactamente qué contiene? Muchas gracias y seguid así.

@Pablo Rodríguez

Efectivamente, la edición Deluxe de *LEGO DC Super Villanos* costará 79,99 euros y trae el pase de temporada (en caso de comprar el pase de temporada suelto, costará 14,99 euros). Dicho pase incluye seis packs de niveles y cuatro packs de personajes, todos ellos ligados a distintas películas y series del universo de DC Cómics. La adaptación cinematográfica de Aquaman tendrá dos packs de niveles, los mismos que la película de ¡Shazam!. Batman: La Serie Animada y La joven Liga de la Justicia completarán el resto de DLC dedicados a "completar" este videojuego, que volverá a apostar por la fórmula LEGO mezclando asequible acción y puzles para toda la familia con modod cooperativo. Saldrá el 16 de octubre.

Expansiones a paletadas

Buenas Playmaniacos. ¿Es cierto que van a lanzar una edición física de *Shovel Knight*? ¿Saldrá tambíen en las tiendas de aquí?

@Pablo Méndez

Sí. El excelente *Shovel Knight: Treasure Trove* llegará a las tiendas de todo el mundo con una edición en formato físico que incluirá sus tres expansiones: *Plague of Shadows*, *Specter of Torment* y *King of Cards*. Además, los que compren esta edición podrán hacerse también, sin coste adicional, con *Shovel Knight Showdown*, un nuevo juego de peleas al más puro estilo *Smash Bros* en el que Yacht Club Games ya está trabajando y en el que podremos combatir manejando a 16 personajes de este universo, en peleas todos contra todos, por equipos e incluso a través de un modo Historia. Eso sí, esta edición en formato físico no la veremos hasta el año que viene.

Ampliando *Life is Strange*

Hola Playmanía. He visto que van a lanzar cómics de *Life is Strange*. ¿Estarán bien? ¿Se sabe ya su argumento? Gracias

@Elena Rivas

Pues sí. Titan Comics, en colaboración con Square Enix, lanzarán Life is Strange: Dust, a cargo de Emma Vieceli. Y lo mejor de todo es que continuarán la trama tras el final del juego... o mejor dicho tras uno de los dos finales del juego. Según la descripción oficial: "Life Is Strange: Dust lleva la saga de Max y Chloe a un futuro nuevo e incierto, en una aventura de cómic completamente nueva". Si has jugado al juego, ya sabrás qué final es el que continúa... Saldrá dentro de unos meses.



TU OPINIÓN CUENTA

¿Crees que *Red Dead Redemption 2* estará a la altura de su hype?



Rockstar nunca defrauda



Emilio Bernabeu Moreno

"Yo creo qué si. Lo tengo reservado y después de tanto tiempo en el horno y con retrasos... no tengo duda alguna de que será un juegazo en toda regla. Rockstar nunca defrauda. Únicamente me gustaría que algún día los doblasen al castellano".

El mejor del año... y de 2019



Victor Strange

" Para mí sin duda será el juego del año... y el del que viene. Rockstar siempre hace juegos de categoría. Tenemos *Red Dead Redemption II* para meses y años. *GTA V* todavía sigue bien vivo y este juego del salvaje Oeste va a ser todavía mejor".

El "top" de la generación



Jonathan Navidad

"Espero que sea el "top" de una generación ya madura y que parece llegar a su fin de ciclo. Lo tiene todo para ser lo mejor de este año y de la octava generación (eso se lo disputará con *The Witcher III*). Rockstar no había sacado nada aún y muchos esperamos un grandisimo juego, así que el "hype" está por las nubes. Para mí el primero fue lo mejor de la séptima generación. ¡Qué recuerdos!".

Tiene difícil ser GOTY



Ignacio Moya Viveros

"Este año hay muchas opciones para ser Juego del Año y más en PS4 con *God of War*. Y es difícil superar en éxito a *GTA V*, sobre todo en el modo Online, aunque seguro que lo igualará".

Puede superar a *GTA V*



Migúel Ágvila Jara

"Que va a ser el mejor juego del año, creo que nadie tiene dudas. Y que va a ser uno de los mejores de la generacion, creo que tampoco. Lo de que superar a *GTA V* en ventas no creo, pero en jugabilidad y en todo lo demas, yo creo que si".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿*Black Ops 4* o *Battlefield V*? ¿Cuál os atrae más este año?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

JUEGO A DISTANCIA DESDE TU ORDENADOR

Tu ordenador al servicio de tu PS4

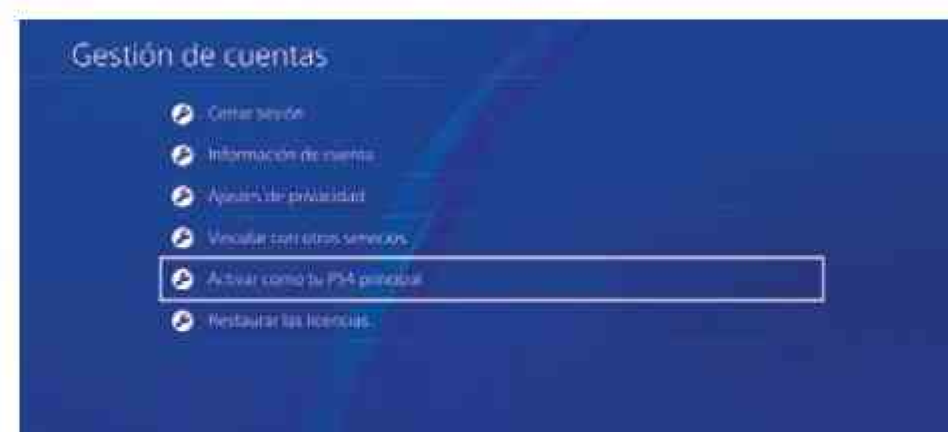
Si dispones de una red local en tu casa (un router y conexión a internet) y una PS4 conectada a ella, puedes jugar a ella desde cualquier sitio usando tu ordenador y un Dual Shock 4. Ideal en vacaciones o cuando el salón está ocupado.



1. CONFIGURA TU PS4



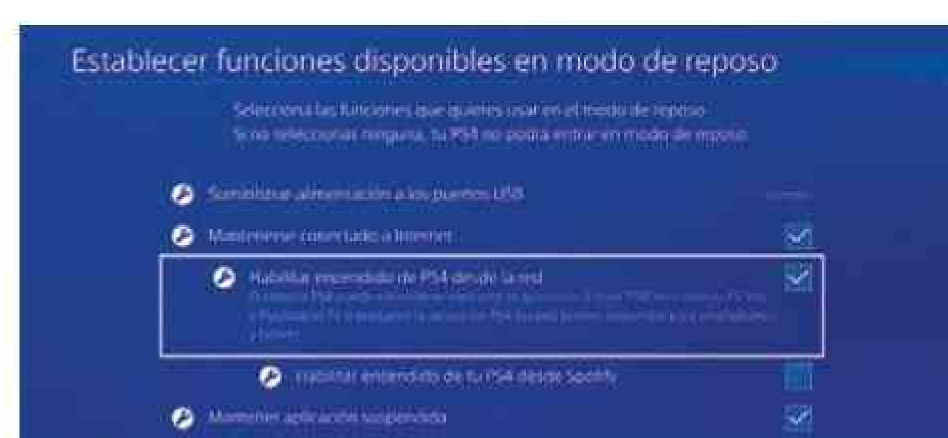
1 Requisitos. Tu PS4 debe estar conectada a internet, a poder ser mediante cable y no por wifi (aunque esto último no es imprescindible) y con la versión del firmware 3.5 o posterior instalada. Además, debes tener una cuenta PSN dada de alta.



2 Principal. La PS4 debe ser la consola principal de la cuenta PSN con la que te conectarás remotamente. Para ello, ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/Activar como tu PS4 principal" y actívala.



3 Uso remoto. Ahora tienes que ir a "Ajustes/Ajustes de conexión del uso a distancia" y marca "Activar el uso a distancia".



4 Reposo. Debes habilitar la posibilidad de que la consola se pueda activar a distancia desde "Ajustes/Ajustes de ahorro de energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo". Marca las casillas "Mantenerse conectado a Internet" y "Habilitar encendido de la PS4 desde la red".

Ojo con...

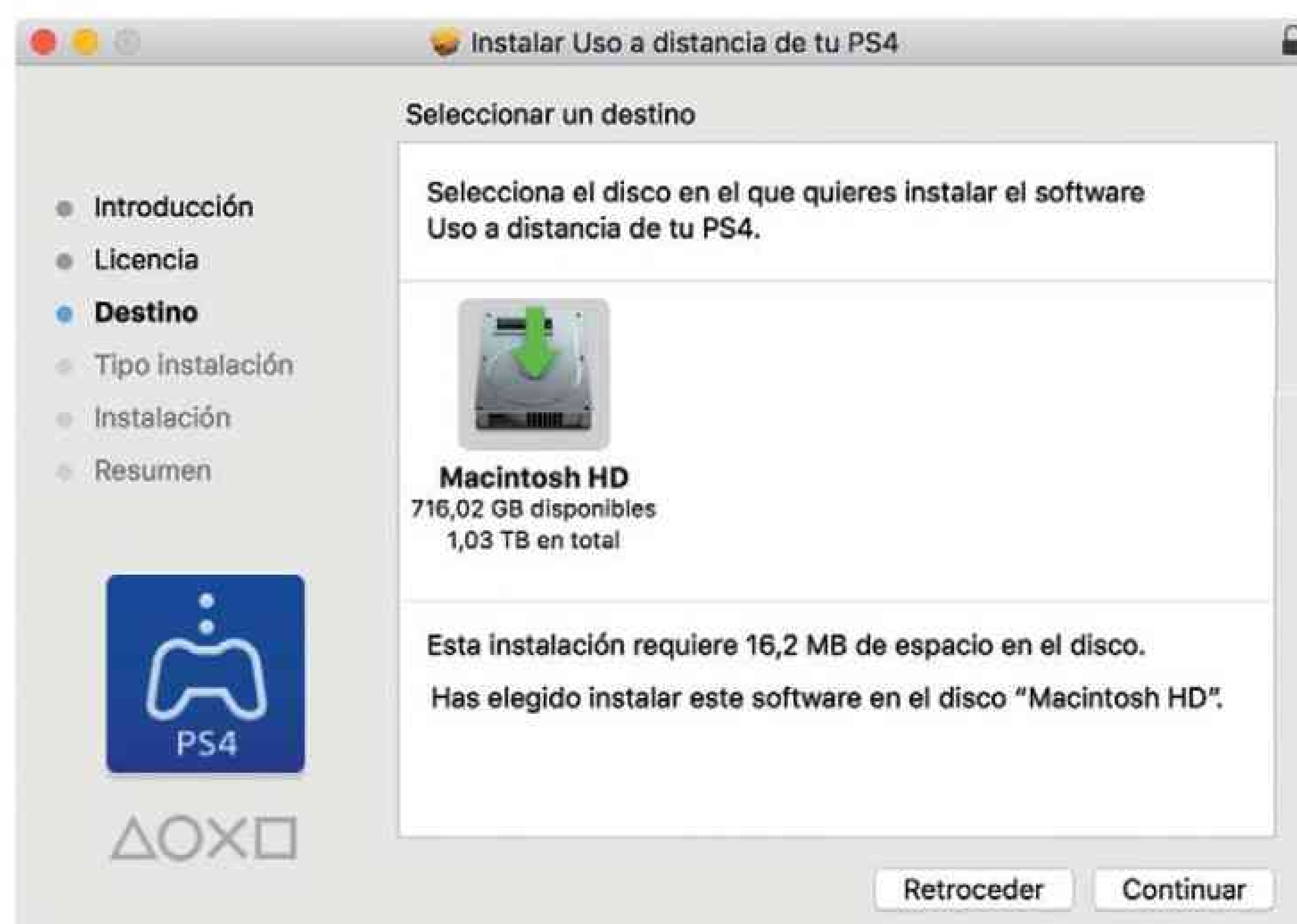
LATENCIA

A pesar de que el juego a distancia es una opción muy útil, hay algunos juegos que encontrarás sensiblemente menos jugables desde el ordenador que desde la consola por culpa de una cosa: la latencia. Por muy buena conexión que tengas, siempre existirá un breve retraso entre lo que haces con el mando y lo que ocurre en pantalla. Esto es especialmente molesto en juegos donde la latencia lo es casi todo, como en los shooters o los juegos de lucha. En los demás géneros es cuestión de acostumbrarse. ¡Ah!, Y puede que des con algún título en concreto (muy pocos) que no funcionen en absoluto a distancia.

2. ACCESIBLE



1 Descarga. Usando el navegador de internet, ve a la dirección https://remoteplay.dl.playstation.net/remoteplay/index.html donde podrás encontrar los enlaces para descargar los archivos "Remote Play Installer" para PC Windows o Mac. Descárgalo a una ubicación determinada.



2 Instalar. Localiza el archivo descargado y ejecútalo. Elige la ubicación del programa "Uso a distancia de tu PS4" y sigue las instrucciones de instalación.

Ojo con...

CASCOS Y MICRÓFONO

Si tu ordenador dispone de micrófono o tienes unos cascos conectados a él, puedes usarlos para participar en chats, tal y como lo harías delante de la consola. Para usarlos, pasa el puntero del ratón sobre la ventana de la aplicación "Uso a distancia de tu PS4" y en la parte inferior verás un icono con forma de micro. Pulsa sobre él y listo. Si en cambio los cascos con micro los conectas al Dual Shock 4, dependerá de la versión del mando. Si es el modelo CUH-ZCT1 sólo funcionará si usas el adaptador inalámbrico (no el cable USB). Si es el modelo CUH-ZCT2 puedes usar el método que quieras.



En 2 minutos...



ADAPTADOR INALÁMBRICO DS4.

Jugar desde un ordenador implica la mayoría de las veces jugar más cerca de la pantalla, por lo que casi cualquier cable USB que uses para conectar el Dual Shock 4 a él te servirá. Ahora bien, sí necesitas que la conexión sea inalámbrica por temas de comodidad, existe un adaptador inalámbrico USB para el DS4 que se vende por separado y hace de receptor de la señal. Su precio es de 24,95 € y lo encontrarás en las tiendas habituales.



3 Dual Shock 4. Usando el cable de recarga del mando de la consola que sueles utilizar habitualmente , conéctalo a un puerto USB del ordenador (o el adaptador inalámbrico USB que comentamos más arriba). Pulsa el botón PS para usar ese Dual Shock, que ahora estará "emparejado" al PC.



4 Desinstalar. Dependiendo de si usas PC o Mac el método de desinstalación cambia levemente. En PC hazlo desde el Panel de control/programas/programas y características" y en Mac arrastra a la papelea el icono de "Uso a distancia de tu PS4" a la Papelera.

3. JUGAR REMOTAMENTE



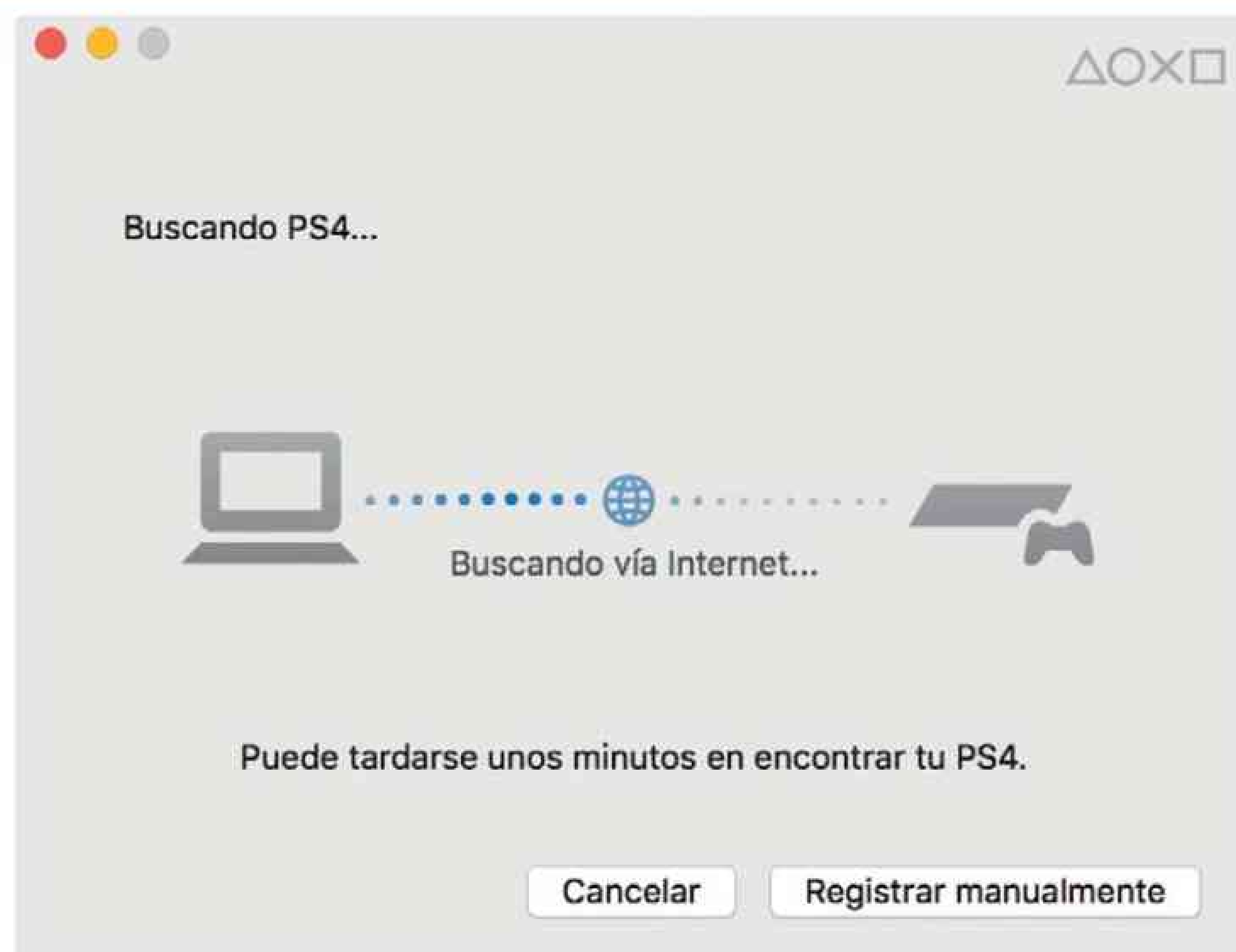
1 PS4. Si la PS4 a la que vas a conectarte es la principal de tu cuenta de PSN, ésta puede estar encendida o en reposo (una opción realmente útil si en esos momentos en los que la vas a usar remotamente no estás en casa).

En 2 minutos...

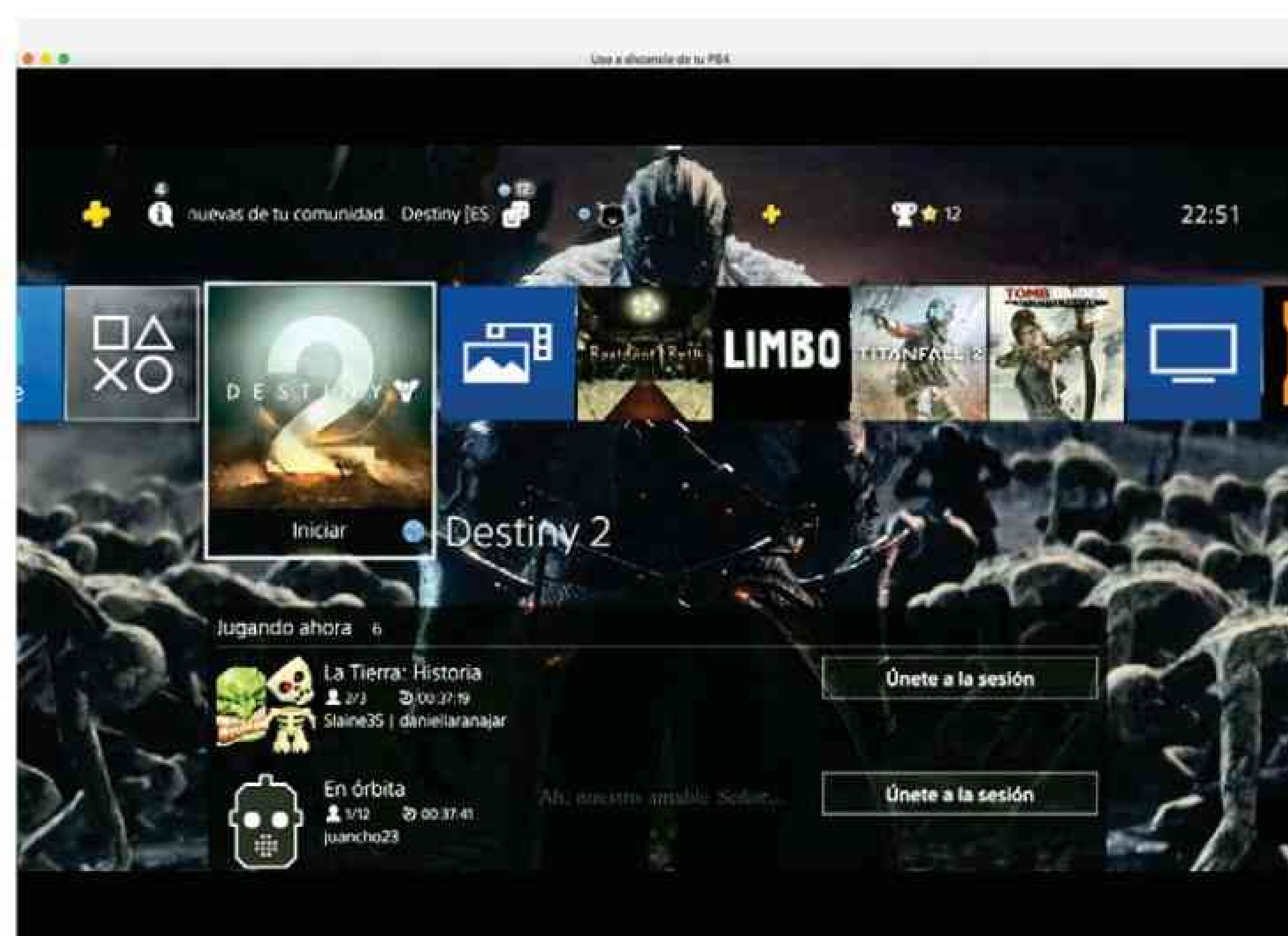




RESOLUCIONES Y VELOCIDADES DE CONEXIÓN. Para una experiencia medianamente aceptable, necesitas que la velocidad de subida y bajada de la red a la que has conectado la PS4 sea de, al menos, 5 Mbps. Con esa cifra, podrás usar una resolución de 540p, necesitando de más velocidad para los 720p, obviamente. Si tienes una PS4 Pro podrás optar también a una resolución de 1080p (tu ordenador debe también soportarla, claro), pero sólo si dispones de una velocidad de bajada y subida en tu línea de al menos 15 Mbps. Si la imagen va a saltos o el sonido se entrecorta, baja la resolución y procura usar cable en lugar de una conexión wifi tanto con tu PS4 como con tu ordenador.



2 PC/Mac. Ejecuta la aplicación "Uso a distancia de tu PS4" y dale al botón "Inicio" con el Dual Shock 4 conectado al ordenador mediante un cable USB (o con el adaptador inalámbrico USB que comentamos en la página anterior).



4 Juega. Usa el mando de igual forma a cómo lo harías si estuvieses delante de la consola. Los controles no cambian.

Baja (360p)
✓ Estándar (540p)
Alta (720p)
Óptima (1080p)

5 Preferencias: Para cambiar la resolución de la pantalla de la PS4 en tu ordenador, ve a Preferencias del programa "Uso a distancia de tu PS4". Podrás elegir entre 360p, 540p, 720 y 1080p (sólo con PS4 Pro). También puedes elegir la tasa de frames entre la estándar y una más alta.

Ojo con...

CONSOLA NO PRINCIPAL (REGISTRO MANUAL)

Puede que, una vez delante del ordenador, quieras conectarte a una PS4 que no es la principal de tu cuenta PSN, o bien que sí lo sea pero que encuentres problemas a la hora de conectarte a ella. En un caso y en otro, puedes emparejarlos manualmente, aunque para ello el ordenador y la consola deberán estar conectados a la misma red. Una vez ejecutado el programa "Uso distancia de tu PS4", dale al botón "Iniciar" y luego al de "Registrar manualmente" para que aparezca un campo en el que poder teclear un código. Luego acércate a la PS4 y ve a "Ajustes/Ajustes de conexión del uso a distancia/Añadir dispositivo" y anota el código de 8 dígitos que se muestra en pantalla. Tienes 5 minutos para teclearlo en el campo mencionado que ha aparecido en tu ordenador y hacer que ambas se enlacen directamente.

reCAPTCHA

SONY

PlayStation

Accede a muchos servicios del grupo Sony desde una misma cuenta.

Más información

ID de inicio de sesión (correo elec

Contraseña

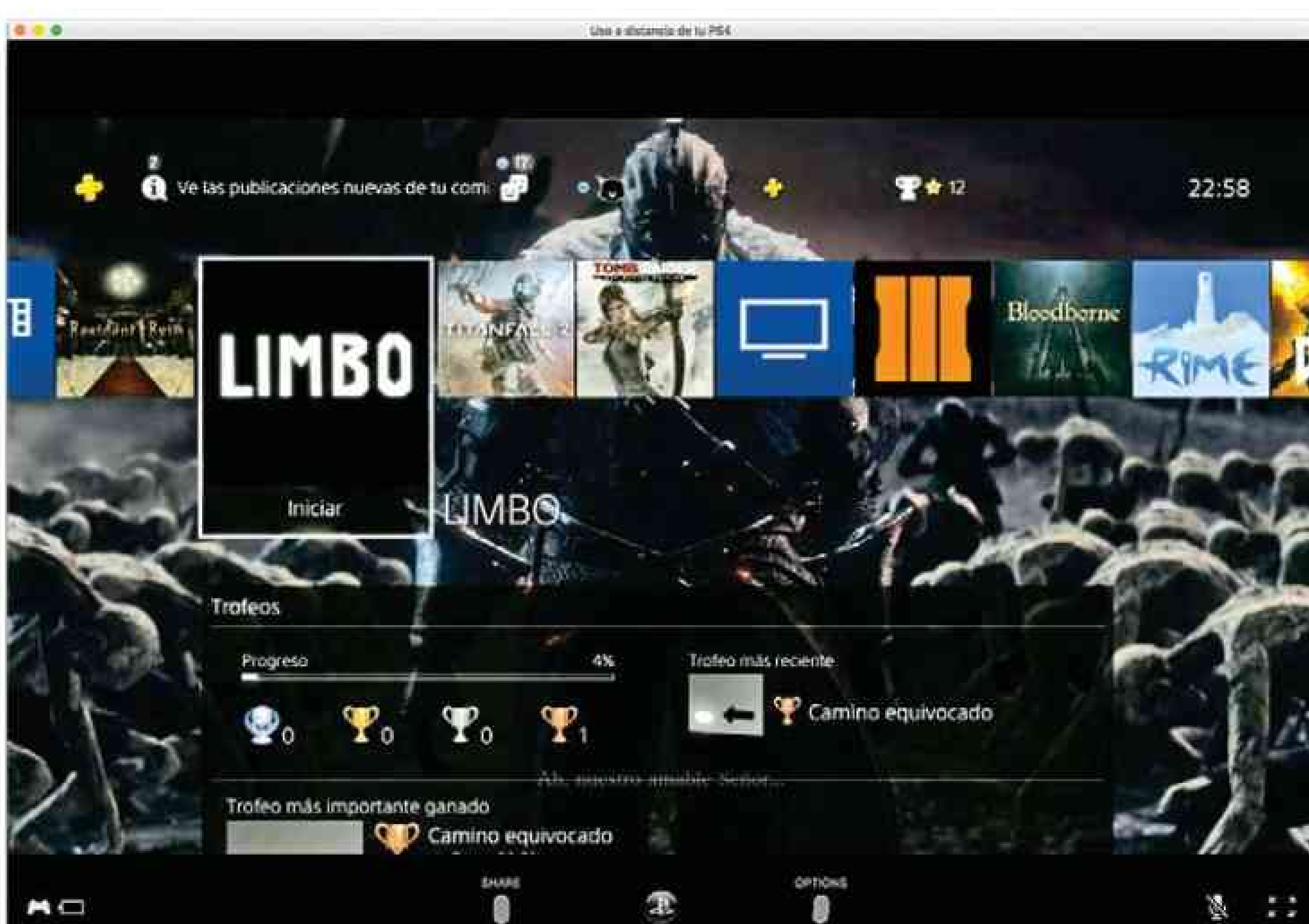
No soy un robot

reCAPTCHA
Privacidad - Condiciones

Iniciar sesión

¿Problemas para iniciar sesión?

3 Registro. La primera vez que intentes conectarte a tu PS4 de forma remota se te pedirá que inicies sesión en tu cuenta PSN con tu usuario y contraseña habituales. Así, la consola que tengas asociada a ella como principal será inmediatamente reconocida. Si tienes activado la "Verificación de dos pasos" tendrás que introducir también el código que has recibido por SMS en el móvil, así que ten tu dispositivo cerca. Si no dispones de este sistema activo, conectarás directamente con la consola, sin más dilación. Aprovechamos para recomentaros que activéis la "Verificación en dos Pasos" si no lo habéis hecho ya, para mayor seguridad.



6 Preferencias. Arrastra el puntero del ratón sobre la ventana del uso a distancia. Podrás accionar los botones del Dual Shock 4 "Options, PS y Share" si pinchas sobre ellos directamente, emulando a los del mando real. También puedes usar el teclado de manera normal en cada menú o juego que requiera que introduzcas texto (mucho más cómodamente que con el pad). Eso sí, deberás marcar la casilla de esta opción en la sección "Preferencias" del programa de uso a distancia en tu ordenador.

Preferencias

PlayStation Network
Iniciar sesión

Calidad de vídeo para Uso a distancia
Resolución: Estándar (640p)
Establece la resolución de vídeo para el Uso a distancia. Prueba [Estándar (640p)] o [Baja (360p)] si el audio o el vídeo está entrecortado.

Velocidad de fotogramas: Estándar
Establece la nitidez de vídeo para el Uso a distancia. Prueba [Alta] cuando tengas una conexión rápida a tu PS4. No obstante, si seleccionas [Alta], la función de grabación de partidas de tu PS4 se pausará cuando estés usando el Uso a distancia.

Introducción de texto
Usar teclado

Cambiar PS4 donde conectarse
Cambiar

Tipo de NAT
Comprobando...

Probar conexión a Internet

Prueba de conexión completada

Obtener dirección IP	Realizado
Conexión a Internet	Realizado
Inicio de sesión en PlayStation Network	Realizado
Tipo de NAT	Tipo 2
Velocidad de conexión (descarga)	653.1 Mbps
Velocidad de conexión (carga)	137.9 Mbps

La velocidad real dependerá de los servidores que haya conectados y del tráfico en la red

4. PS VITA

También puedes usar una PS Vita para jugar remotamente con tu PS4, casi igual que harías con el ordenador (pero sin el Dual Shock 4, obviamente). Ésta es la manera:

Ajustes de conexión del Uso a distancia

Activar el Uso a distancia

Conectarse directamente con PS Vita/PS TV
Si activas este ajuste, podrás conectar tu PS4 directamente con un sistema PlayStation Vita o PlayStation TV usando una red Wi-Fi, aunque no tengas un router. Si conectas tu PS4 a una red Wi-Fi, deberás utilizar una red Wi-Fi de 2,4 GHz.

Añadir dispositivo

Historial de conexiones

1 PS4. Sigue todos los pasos del punto 1 de la página anterior, pero además, en el punto 1.3, marca también la casilla "Conectarse directamente con PS Vita/PS TV" y enciende la consola o déjala en reposo.

¿Qué función quieres usar para conectarte a la PS4™?

Uso a distancia
La pantalla del sistema PS4™ puede mostrarse en este sistema y puedes usar el sistema PS4™ con este sistema.

Segunda pantalla
Al reproducir un juego con el sistema PS4™ que admite la función de segunda pantalla, puedes usar este sistema como segunda pantalla para tu sistema PS4™.

2 PS Vita. Inicia la aplicación "Enlace PS4" y a continuación elige "Uso a distancia" de las dos opciones posibles.

Añadir dispositivo

En PS Vita o PS TV, inicia [Enlace PS4].
En un smartphone, tablet o PC compatible con Uso a distancia, inicia [Uso a distancia de tu PS4].
Luego introduce el siguiente número en la pantalla.

9671 1408

Tiempo restante: 298 segundos

3 Código. Si es la primera vez que la conectas y estás en casa cerca de tu PS4, aparecerá en la TV un código que debes introducir (en 5 minutos máximo) en el campo que aparecerá en PS Vita. Si ya las has enlazado alguna vez, o no estás lejos de PS4, PS Vita se conectará vía internet.

Ojo con...

TIPOS DE CONEXIÓN

Tu PS Vita elegirá automáticamente el mejor método de conexión a tu PS4. Si estás en casa y cerca de PS4, lo hará de manera directa. Si estás en casa pero lejos de la consola de sobremesa, lo hará usando la red wifi a la que estén conectadas ambas consolas. Y si una consola y otra no están en el mismo lugar, lo hará conectándose a internet, pero para que esto último salga bien, tu PS4 debe estar en "modo reposo".

Buscando el sistema PS4™...



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

■ *PES 2019* y F1 2018 han arrancado fuerte.

1. Pro Evolution Soccer 2019 (↑)
2. Grand Theft Auto V (↓)
3. F1 2018 Headline Edition (N)
4. The Last of Us Remastered PS Hits (N)
5. God of War (↑)
6. Far Cry 5 (↓)
7. The Witcher 3: Wild Hunt GOTY (N)
8. Hello Neighbor (N)
9. Minecraft (↑)
10. Rocket League: Ed. Col. (↓)

■ *Rocket League* sigue sumando adeptos.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso!
NOTA 93

A WAY OUT — DISCO
» EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena.
NOTA 85

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA 91

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

HITMAN: DEFINITIVE EDITION — DISCO
» EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
Incluye el juego completo, los contenidos de la edición GOTY y todas las misiones de bonificación. Muy recomendable.
NOTA 82

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INSIDE — DISCO
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90

LEGO LOS INCREÍBLES — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es la mejor entrega de la serie, pero *LEGO Los Increíbles* es una aventura muy simpática, entretenida y duradera.
NOTA 84

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

METAL GEAR SURVIVE — DISCO
» KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo.
NOTA 76

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA 91

SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA 93

Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Spider-Man







1. EL MEJOR JUEGO DE SPIDEY. Después de muchos intentos, por fin el superhéroe más popular de Marvel tiene un videojuego a su altura.

2. LA CIUDAD QUE NUNCA DUERME. Hay mucho que hacer en Nueva York: trama principal, misiones secundarias, coleccionables, enemigos icónicos... Es imposible aburrirse .

3. TÉCNICAMENTE MAGISTRAL. Las malas lenguas hablaban de un posible "downgrade" antes de su lanzamiento. Pero no. Lo cierto es que el juego luce espectacular y tiene un control sublime.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas. NOTA 93

SHENMUE I & II ¡Nuevo!
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés. NOTA 77

SPIDER-MAN ¡Nuevo!
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo. NOTA 91

THE EVIL WITHIN 2 DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95

THE LAST GUARDIAN DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA 86

UNCHARTED 4 DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA 98

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA 87

UNTIL DAWN DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA 87

VAMPYR DISCO
» BADLAND » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vampyr es el mejor juego que se haya hecho sobre el vampiro "clásico". Con mejores gráficos sería obra maestra. NOTA 85

WATCH DOGS 2 DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido NOTA 90

YAKUZA 6 DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano. NOTA 91

YAKUZA KIWAMI 2 ¡Nuevo!
» SEGA » 44,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
No es sólo un "remaster". Está tan mejorado y "aumentado" que es una de las mejores entregas de la saga (si no la mejor). NOTA 90

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA 89

DREAMFALL CHAPTERS DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA 70

DEAD SYNCHRONICITY DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA 80

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA 81

LIFE IS STRANGE DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces. NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA 83

SYBERIA 3 DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA 77

THE WALKING DEAD SEASON 2 DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

YESTERDAY ORIGINS DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA 88

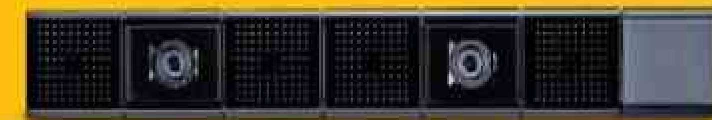
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.



2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



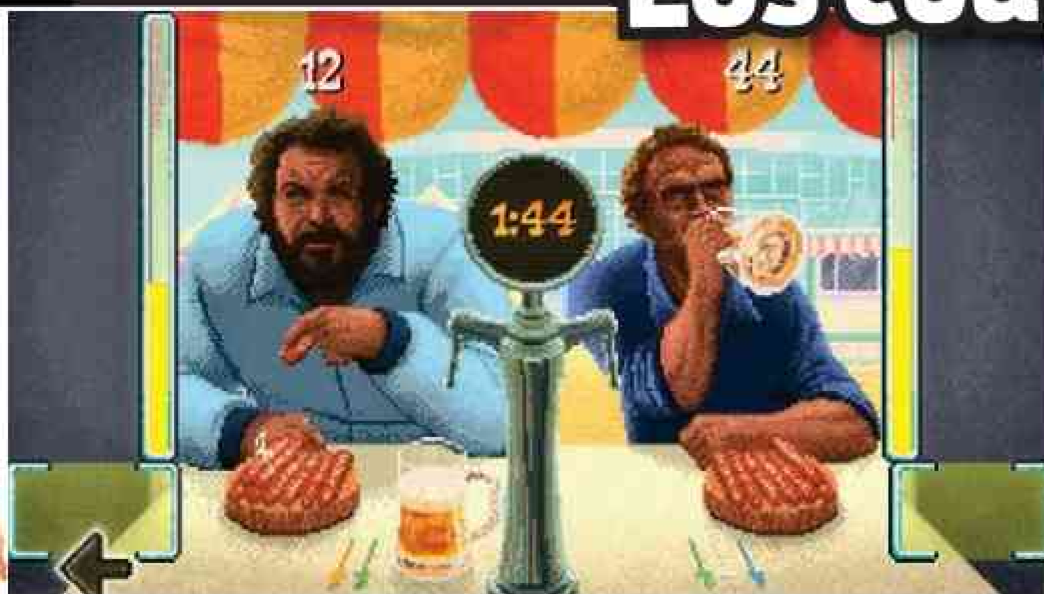
7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...





1 Slaps & Beans

Carlo Pedersoli y Mario Girotti, más conocidos como Bud Spencer y Terence Hill, protagonizan este glorioso beat'em up hecho por y para fans de las películas de estos dos míticos personajes. No faltan sus golpes característicos (con efectos de sonido grandiosos), competiciones de comer de salchichas...



2 Milanoir

Italo Games rinde tributo a las Poliziotteschi, películas italianas de policías y mafiosos que fueron muy populares en la década de los 70, con este juego de acción que cuida mucho su estética (buen "pixel art" y mejor dirección artística") aunque por desgracia su control no terminó de convencernos...

Los esperados

1 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AV. DE ACCIÓN »26 DE OCTUBRE

Ya sólo falta un mes para que podamos sumergirnos por fin en la nueva aventura de Rockstar. Todo parece indicar que va a estar a la altura del tremendo "hype" que provoca.



2 Cyberpunk 2077

»PS4 »CD PROJEKT RED »ROL »SIN CONFIRMAR

Suponemos que habréis disfrutado del gameplay que el estudio polaco ya ha hecho público. Seguro que ya entendéis nuestra locura por este juego y por qué se mereció nuestra portada.



3 Devil May Cry 5

»PS4 »CAPCOM »ACCIÓN »8 DE MARZO

Y ya sabemos cómo se las gastan Dante y Nero en el nuevo *Devil May Cry*, que tiene una pinta realmente espectacular y que llegará a nuestras consolas el 8 de marzo. ¡No queda tanto!



ROL

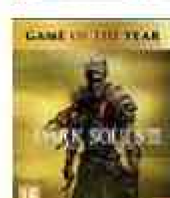


BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 49,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DARK SOULS REMASTERED — DISCO

» FROM SOFTWARE » 39,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89



DIVINITY ORIGINAL SIN II — ¡Nuevo!

» BANDAI NAMCO » 54,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91



DRAGON QUEST XI — ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92



FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91

PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA

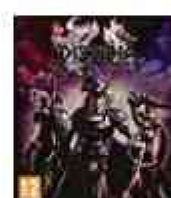


DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91



DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*.

NOTA 88



INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91



MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

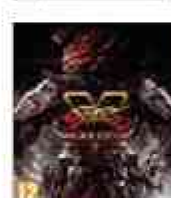


MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90



STREET FIGHTER V:ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89

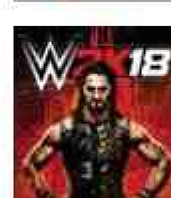


TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



WWE 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 44,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora.

NOTA 84

...¡con ambientación "italoretro"!





3 Wheels of Aurelia

Precisamente a finales de los 70 y en la Vía Aurelia (calzada que empieza en Roma y termina en Pisa) se ambienta esta peculiar "road movie conversacional" en la que Lella, una inconformista joven, irá conociendo en su viaje a personajes de muy distinta calaña. Ofrece hasta 16 finales distintos y textos en castellano.

4 The Italian Job

Y terminamos con una mítica peli que Pixelogic convirtió en videojuego para PSone en 2001, en una época en la que los "simuladores de mafioso" al volante estaban en plena efervescencia, con series como *Driver* o *GTA* dándolo todo (de hecho Rockstar fue su editora en USA; SCi lo fue en Europa).

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91



BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79



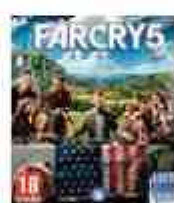
CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha.
NOTA 83



DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90



FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80



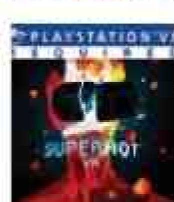
FIREWALL: ZERO: HOUR — ¡Nuevo!
» SONY » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter táctico exclusivo de PS VR con buenas ideas pero con escaso contenido y frecuentes errores de conexión.
NOTA 68



OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



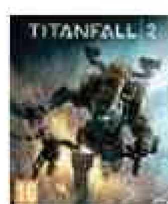
STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90



SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79



THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA 83



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

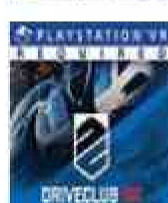


WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



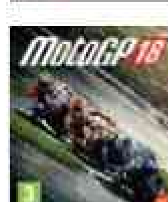
DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



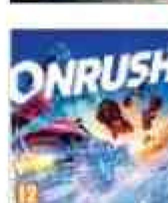
F1 2018 — ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 64,99 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.
NOTA 86



GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85



MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA 75



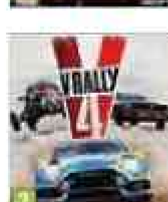
ONRUSH — DISCO
» CODEMASTERS » 64,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.
NOTA 79



PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90



THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 64,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA 80



V-RALLY 4 — ¡Nuevo!
» BIGBEN INT. » 59,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de rally entretenido que gustará a los fans de esta disciplina que no busquen una profundidad excesiva.
NOTA 78



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Yakuza 3** (N) — PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN



Yakuzas y wrestling son valores seguros en Japón, aunque cierto melenudo cimmerio puede que tenga algo que decir,...

2. **Fire Pro Wrestling World** (N) — PS4 | SPIKE CHUNSOFT | LUCHA
3. **Conan Exiles** (N) — PS4 | FUNCOM | ACCIÓN/SUPERVIVENCIA
4. **My Hero One's Justice** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA
5. **Bullet Girls Fantasia** (N) — PS4 | D3 PUBLISHER | ACCIÓN

EE.UU.

1. **LEGO Los Increíbles** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA



El estreno veraniego de Pixar ayudó a que el último juego de LEGO lo pete en USA junto a héroes "retro" como Sonic o Mega Man.

2. **Sonic Mania Plus** (N) — PS4 | SEGA | PLATAFORMAS
3. **God of War** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **GTA V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Mega Man X Legacy Coll. 1+2** (N) — PS4 | CAPCOM | PLATAFORMAS/ACCIÓN

EUROPA

1. **F1 2018** (N) — PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD



Y en Europa la "pole" es para *F1 2018*, aunque también hemos respondido bien al deseado estreno de la odisea de Ryo Hazuki.

2. **Shenmue I & II** (N) — PS4 | SEGA | AVENTURA
3. **GTA V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **God of War** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **LEGO Los Increíbles** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA

MÁS QUE JUEGOS

Figuras Kubrick GTA

www.rockstarwarehouse.com | 49,99 €

La colección de figuras Kubrick inspiradas en la saga *GTA* crece con tres nuevos sets con cinco figuras en cada uno. El primero de ellos (éste cuesta 59,99 €) conmemora el décimo aniversario de *GTA IV* y trae a Niko Bellic junto a su primo Roman, Johnny Klebitz de *The Lost & Damned* y Luis Lopez y Tony Prince, de *The Ballad of Gay Tony*. Los otros dos son de *GTA V*. El primero de ellos incluye a Michael, Trevor y Franklin junto al perro Chop y Lester Crest. Y el último trae a Michael, Franklin y Trevor ataviados con los monos y máscaras de la famosa misión de *GTA V* "El Bloqueo", y que se completa con Lamar Davis y Cris Formage. Sin duda, toda una tentación para los fans que, por desgracia, no sale barata...



Merchandising de PSone

www.game.es | Varios precios

Lo retro sigue petándolo y los que en su día disfrutamos de la primera PlayStation estamos orgullosos de nuestros orígenes y queremos seguir luciendo sus "colores". Pues ahora mismo en las tiendas GAME podéis encontrar multitud de merchandising de esta mítica consola, como una cartera, distintos llaveros, set de velas, bolsa de cuerdas... ¡e incluso varios pares de calcetines! Y todo ello a precios asequibles.



DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA

Minecraft sigue triunfando en PS Vita.

1. Minecraft ↑
2. NFS Most Wanted 2012 ↑
3. YS VIII: Lacrimosa of Dana ↑
4. Demon Gaze II ↑
5. Phineas & Ferb ↑
6. Chaos Child ↑
7. Velocity 2x: Critical Mass Ed. ↑
8. World of Final Fantasy ↑
9. Mary Skelter: Nightmares ↑
10. Odin Sphere Leifthrasir ↓

Odin Sphere Leifthrasir es una joya que no deberías perderte.

ACCIÓN

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

DEAD CELLS — DISCO ¡Nuevo!
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite". NOTA 90

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

EVERSPACE — DISCO
» ROCKFISH » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "roguelike" de ambientación espacial que está tan bien diseñado que logra enganchar durante mucho tiempo. NOTA 85

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 29,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

H1Z1 — DISCO
» DAYBREAK » GRATIS » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un battle royale con partidas frenéticas. Como *Fortnite* pero con vehículos y más "serio". Eso sí, tiene bastantes "bugs". NOTA 78

HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99 » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los amantes de los juegos de acción online y/o de Naruto tienen un nuevo desafío repleto de opciones y extras. NOTA 74

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

SLAPS & BEANS — ¡Nuevo!
» TRINITY TEAM » 19,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un beat'em up que homenajea con cariño y fidelidad las pelis de Bud Spencer y Terence Hill. Lástima que sea repetitivo. NOTA 70

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

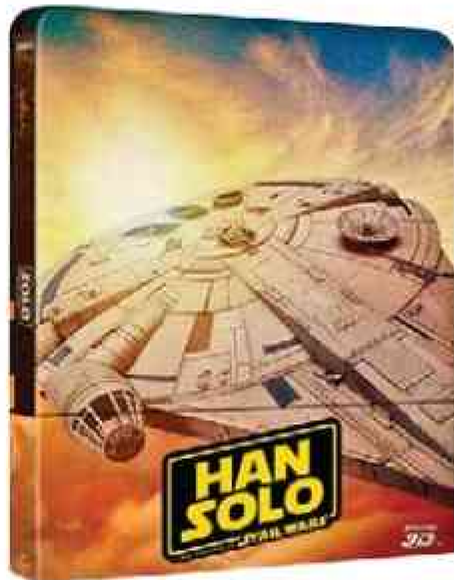
WORLD OF TANKS — DISCO
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85

BluRay Han Solo

www.game.es 34,95 €

El 26 de septiembre sale a la venta en Bluray y DVD Han Solo: Una historia de Star Wars, el "spin off" que narra los años mozos del contrabandista colleriano más famoso de la galaxia. Una peli que levantó bastante polvareda y que no gustó a todos los fans, pero su edición "steelbook" con póster de regalo si la pillas en tiendas Game sí merece mucho la pena.



Assassin's Creed La Colección Oficial

www.salvat.com 24,95 €

El pasado 21 de agosto la editorial Salvar puso a la venta en todos los quioscos una colección de figuras del universo *Assassin's Creed*. Llegarán quincenalmente y cada número incluye una figura pintada a mano (con un acabado mejorable), además de un fascículo ilustrado con información sobre cada personaje. Las tres primeras entregas se ofrecen a un precio promocional) y el resto estará a la venta por 12,99€ aunque es posible suscribirse, con regalos exclusivos.



DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA 80

FIFA 18 — DISCO
» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA 87

LE TOUR DE FRANCE — DISCO
» FOCUS » 49,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Las novedades con respecto a ediciones anteriores no son pocas pero su apartado visual está aún lejos de lo deseable. NOTA 76

NBA 2K19 — DISCO ¡Nuevo!
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades. NOTA 94

PES 2019 — DISCO ¡Nuevo!
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon. NOTA 91

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83

STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81

TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 64,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones. NOTA 71

ESTRATEGIA

JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos. NOTA 80

TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81

XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90

PLATAFORMAS

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87

MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86

SHANTAE: HALF GENIE HERO ULTIMATE EDITION — DISCO
» MERIDIEM » 44,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un colorido plataformas, tan divertido como bien diseñado, en su versión más completa. Si te gusta el género, lo gozarás. NOTA 85

SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física. NOTA 90

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82

VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84

LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA 75

SALARY MAN ESCAPE
» SONY » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un desafiante puzle que nos hace reflexionar sobre nuestra condición de "curritos". De lo mejor en su género para PS VR. NOTA 78

STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo. NOTA 85

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90

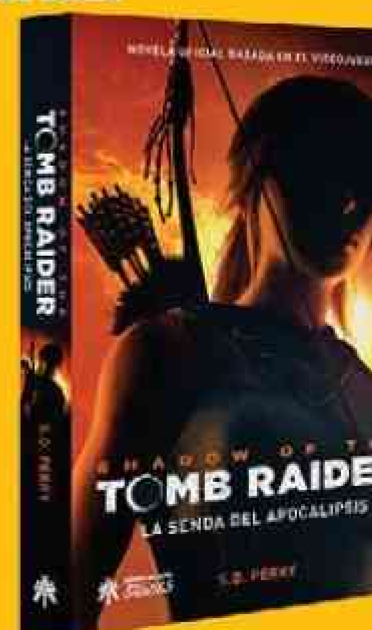
TRACK LAB — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego musical con ínfulas de puzle que gustará a todos los fans del género que tengan PlayStation VR y Move. NOTA 76

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 La Senda del Apocalipsis
www.heroesdepapel.es 18 €

Héroes de Papel nos trae la novela oficial de *Shadow of the Tomb Raider*. Escrita por S.D. Perry, en sus 272 páginas Lara busca una pista que le puede dar ventaja ante La Trinidad en unas cuevas de Colombia. Lo que encontrará allí le pondrá a prueba...



2 BSO Divinity Original Sin II
blackscreenrecords.com 30 €

Uno de los mejores juegos de rol "puros" que podéis encontrar para nuestra PS4 tiene una banda sonora a su altura, a cargo de Borislav Slavov. Y la mejor de sus ediciones es ésta en doble vinilo que encontraréis en la web de Blackscreen Records a un precio razonable.



3 World Record Guinness Gamer's Edition 2019
www.planetadelibros.com 15,95 €

La editorial Planeta pone a nuestro alcance el libro Guinness de los Récords en una edición especial dedicada a los videojuegos con hitos actualizados, los mejores twitchers y cosplayers, speed-runners alucinantes, entrevistas y mucho más.



4 BSO NBA 2K19
www.open.spotify.com Gratis

Como cada año, en 2K Games se esfuerzan al máximo por dotar a su *NBA 2K* de una BSO a su altura. Para esta entrega el encargado de seleccionar los temas ha sido el rapero Travis Scott. La lista incluye temas del propio Scott, además de temas de Bruno Mars con Cardi B, Toro y Moi, Skepta o Brockhampton.



5 Dragon Quest: Emblem of Roto
www.planetadelibros.com 16,95 €

Coincidiendo con el lanzamiento de *Dragon Quest XI*, Planeta lanzará el manga Dragon Quest Emblem of Roto (Roto no monshou) de Kamui Fujiwara, recopilando en 15 entregas los 21 tomos originales con nuevas portadas y galerías de imágenes.





El del club gourmet de PlayStation

El mundo está lleno de "foodies", de instagramers obsesionados con fotografiar su comida y de amantes del "food porn". Los videojuegos no iban a ser menos y su influencia y presencia cada vez es más común. Y como prueba, este completo banquete.

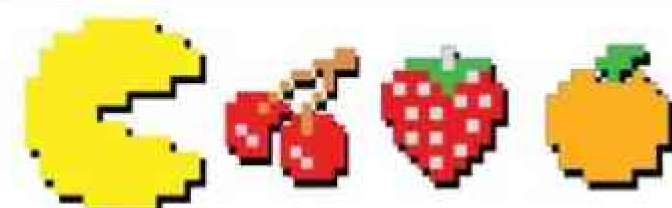
La comida ha sido, desde los albores de la industria, un elemento indispensable en los videojuegos. El apetito insaciable de *Pac-Man* fue el primero en sentarse a la mesa para darse un banquete. Sí, comía puntos medio abstractos y fantasmas, pero fue más revolucionario por el hecho de que podía comer cerezas, fresas, naranjas, manzanas y melones para obtener un importante aumento de la puntuación. ¿Y por qué fue algo tan novedoso? Pues porque, hasta entonces, la comida nunca había tenido un significado en el mundo del videojuego.
Desde aquel momento, la comida ha ganado una importancia tremenda en los videojuegos. Un ejemplo clásico son los pollos de *Final Fight*, que tirados por el suelo, esperan a que nuestro héroe pase junto a ellos para zampárselos y recuperar así su maltrecha salud.

Podríamos ofreceros un menú con cientos de ejemplos en los que la comida se utiliza como un método para que nuestros protagonistas recuperen energía o, simplemente se mantengan con vida. Los RPG la usan, desde hace décadas, tanto en forma de pociones y otros brebajes como en forma de suculentos platos. En los juegos de supervivencia directamente nos obligan a comerla para no morir de hambre, por lo que siempre debemos procurar encontrar reservas con las que mantenernos vivios. Y estos son sólo dos ejemplo de los más típicos.

Aunque podríamos centrarnos en casos similares, hemos preferido ir un paso más allá y hablaros de esos creadores que han utilizado la comida de formas más imaginativas o que han dedicado todos sus esfuerzos para recrear los platos más variados y apetecibles en formato virtual. En la mayoría de ocasiones, y es algo que no nos extraña lo más mínimo, comprobaréis que los juegos que más hincapié hacen en su pasión por la comida son los realizados en tierras niponas, aunque no son los únicos. Os dejamos con 17 platos que os harán salivar de gusto... o de risa.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

SIGUIENDO EL ESTILO DE LA PRESTIGIOSA GUÍA DE CARRETERAS, nosotros también otorgaremos de 1 a 3 estrellas (frutas dek Pac Man e nuestro caso) en función de la originalidad de las mecánicas asociadas a la comida y de su aspecto.



Desvelando la fórmula de la Nuka-Cola

SAGA FALLOUT

ECHAR UN REFRESCANTE TRAGO bajo el radiactivo sol del Yermo es uno de esos placeres de la vida que ningún jugón debería negarse. El refresco predilecto de los estadounidenses del futuro está compuesto, entre otras muchas cosas, del jugo de 17 frutas diferentes. La versión Quántum, además, no sólo tiene más cafeína y es más radioactiva, sino que también transforma nuestro pis en un atractivo líquido azul. Las NuKa-Colas recuperan nuestras salud y, además, sus chapas son la moneda en curso del Yermo.







Las recetas de Ignis

FINAL FANTASY XV

DA IGUAL SI TE GUSTA O NO *FINAL FANTASY XV.* Lo que está claro es que el juego está para comérselo. Nuestro colega Ignis es el cocinero del grupo, puede aprender más de 100 recetas con las que deleitar al grupo al acampar (cada uno tiene sus platos favoritos). Además de otorgarnos distintas habilidades, cada plato tiene un aspecto tan realista y apetitoso que dan ganas de hincarle el diente a la pantalla. Para crearlos, Square los cocinó en la realidad y luego los fotografió para construir el modelo 3D.





Fast Food Nation

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

LAS AVENTURAS DE CJ por San Andreas son uno de los recuerdos más geniales de cualquier poseedor de una PS2. El juego estaba lleno de detalles y, entre ellos destacan las consecuencias de atiborrarnos en Burger Shot, Cluckin' Bell, Well Stacked Pizza Co… Si nos pasábamos de comilones acabábamos convirtiendo a CJ en una bola de grasa andante. Eso no sólo provocaba las mofas de sus colegas sino que nos obligaba a visitar el gimnasio para recuperar nuestra velocidad al correr, saltar e incluso nuestra salud máxima.



El bocadillo del Pecador

DEADLY PREMONITION

EL CLÁSICO INOLVIDBLE DE SWERY65 está repleto de personaje imposibles, situaciones disparatadas y hasta realidades paralelas. Sin embargo, quizás lo más raro sea este sandwich que el propio protagonista del juego, el agente York, describe como un autocastigo para expiar nuestros pecados. Eso, claro, hasta que lo prueba, porque este sandwich de pavo, mermelada de fresa y cereales resulta que está buenísimo. Lo mismo dicen todos los que lo han probado en la realidad, ¿verdad Zach?



Bollo de canela

TES V: SKYRIM

HAY VECES QUE LA COMIDA, más allá de restaurar 5 puntos de salud a nuestro héroe como es el caso, se convierte en un icono para una saga de videojuegos y hasta en una broma que un estudio utiliza en varia de sus creaciones. Hablamos, claro, del bollo de canela de *The Elder Scrolls*. Los soldados suelen decirnos, mientras jugamos a *Skyrim*: "a ver si adivino, alguien te ha robado tu bollo de canela". La broma incluso aparece en *Fallout 3* y acaba siendo un plato post nuclear en la cuarta entrega.





Engordar para no morir

FAT PRINCESS

ATIBORRARSE CON TARTAS NO ES SANO, o eso pensábamos antes de jugar a *Fat Princess*. En esta propuesta multijugador nos enfrentamos en equipos de 16 jugadores con el objetivo de rescatar a nuestra princesa, que está secuestrada en el castillo de nuestros enemigos. Al mismo tiempo, además, debemos evitar que los rivales recuperen a su princesa, que mantenemos presa en nuestras mazmorras. ¿Y cómo evitamos que se la lleven fácilmente? Pues dándole de comer tartas sin cesar para que engorde y a nuestros enemigos les cueste más trabajo transportarla hasta su base. un juego enemigo de los nutricionis tas, desde luego.



Bebercio sin comercio

CATHERINE

VINCENT Y SUS AMIGOS PASAN LOS DÍAS, Y PARTE DE LAS NOCHES, en el Stray Sheep, su bar favorito. De vez en cuando les da por comer algo, pero la mayor parte del tiempo lo pasan bebiendo. De hecho, varios trofeos del juego están relacionados con el consumo de bebidas alcohólicas, ya que cada vez que nos tomamos un lingotazo el camarero nos cuenta, con pelos y señales, una curiosidad sobre la bebida en cuestión. Podemos beber sake, cerveza, cócteles de todo tipo y whisky. Es, desde luego, una pesadilla para los abstemios.



Zampar con amigos

PERSONA 5

ADEMÁS DE LAS PREGUNTAS SOBRE COMIDA que de vez en cuando nos hacen mientras asistimos a clase, nuestros queridos héroes de *Persona 5* suelen celebrar los hitos que consigue el grupo con sendas comilonas. Incluso hay chocolates que podemos regalar a nuestros colegas para ganarnos su simpatía. Sin embargo, lo mejor son las lecciones de cómo cocinar distintos currys y cafés que nos imparte Sojiro, el dueño del Café Leblanc, y los concursos de comer hamburguesas gigantes en plan crónicas carnívoras.



Aprendiz de Arguiñano

OVERCOOKED

NO TODO EN LA VIDA DEL GOURMET consiste en sentarse a la mesa para engullir los platos más apetitosos. A veces, debemos ponernos la chaquetilla y llorar a moco tendido cortando cebollas. Es el caso de *Overcooked*, uno de los juegos cooperativos más adictivos del catálogo de PS4. Nuestro objetivo es preparar todo tipo de platos, desde ensaladas y sopas hasta hamburguesas (nada de "nouvelle cuisine"). Aquí la gracia no está en comer, sino en servir a los clientes y coordinarnos con los amigos para acabar los platos a tiempo.



Planeta carne

EARTHWORM JIM 2

EN ESTA JOYA de los 16 bits que llegó a salir en PSone encarnamos a un gusano ataviado con un traje atómico que le otorga poderes sobrenaturales. El sentido del humor y los escenarios surrealistas eran los pilares de la saga que, en su segunda entrega, nos llevó al planeta carne, una cocina gigantesca en la que algunos ingredientes intentan matarnos, otros hacían de plataformas y hasta nos enfrentábamos a una enorme chuleta.



Snake come snake

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

ESO DE COMER ANIMALES SALVAJES QUE HEMOS CAZADO parece la cosa más normal del mundo. Hoy en día, se ha convertido en todo un cliché de las aventuras de mundo abierto, pero allá por 2004 fue toda una novedad. Y es que Snake podía matar y comerse a todos los animales del juego, desde serpientes de todo tipo o cangrejos hasta murciélagos. La gracia estaba en que Snake reaccionaba con montones de frases distintas en función del banquete que le ofreciésemos y, sobre todo, en que al comer recuperábamos la resistencia de nuestro héroe. Una resistencia baja provocaba que apuntásemos con mucha menor precisión y si pasábamos mucha hambre las tripas de Snake rugían, lo que podía alertar a los enemigos de nuestra presencia. La comida se echaba a perder con el tiempo, aunque podíamos atrapar animales vivos para evitarlo.



Parrilla versus vapor

MURAMASA: THE DEMON BLADE

ESTE CLÁSICO de Wii que salió después en PS Vita es un "hack and slash" de scroll lateral en el que, después de repartir tollinas, nos sentamos a la mesa para degustar una buena cantidad de elaboraciones culinarias que nos otorgan distintas mejoras. Hay un medidor que nos indica lo llenos que están nuestros personajes, por lo que no pueden comer más de la cuenta. Aunque la verdadera gracia está en que los platos a la parrilla recuperan nuestra salud y los cocinados al vapor, más ligeros, mejoran nuestro espíritu.



A sartenazo limpio
PO'ED

EL COCINERO DE UNA NAVE ESPACIAL no parece un héroe prototípico, pero cuando la nave de este chef se estrella contra un planeta alienígena, no le queda más remedio que agarrar la sartén por el mango y ponerse a repartir a diestro y siniestro. Entre las armas disponibles en este clásico de PSone también contábamos con un taladro o un cuchillo de carnicero. El juego seguía los pasos jugables de *Doom*, pero a sartenazos...



La tarta es una mentira
PORTAL



LA ESPERANZA DE COMERNOS UNA RICA TARTA de chocolate puede llegar a ser el incentivo para mantenernos con vida en un entorno hostil repleto de pruebas que pretenden acabar con nuestra vida y nuestra paciencia. Eso es, al menos, lo que piensa GLaDOS, la IA que se divierte haciéndonos la vida imposible en *Portal*. Este pastel, aunque tenga su receta y no acabe siendo una mentira y sea fuente de bromas y hasta memes, funciona como metáfora de la libertad. O eso creemos nosotros...

Comida de nivel
ODIN SPHERE: LEIFTHRASIR

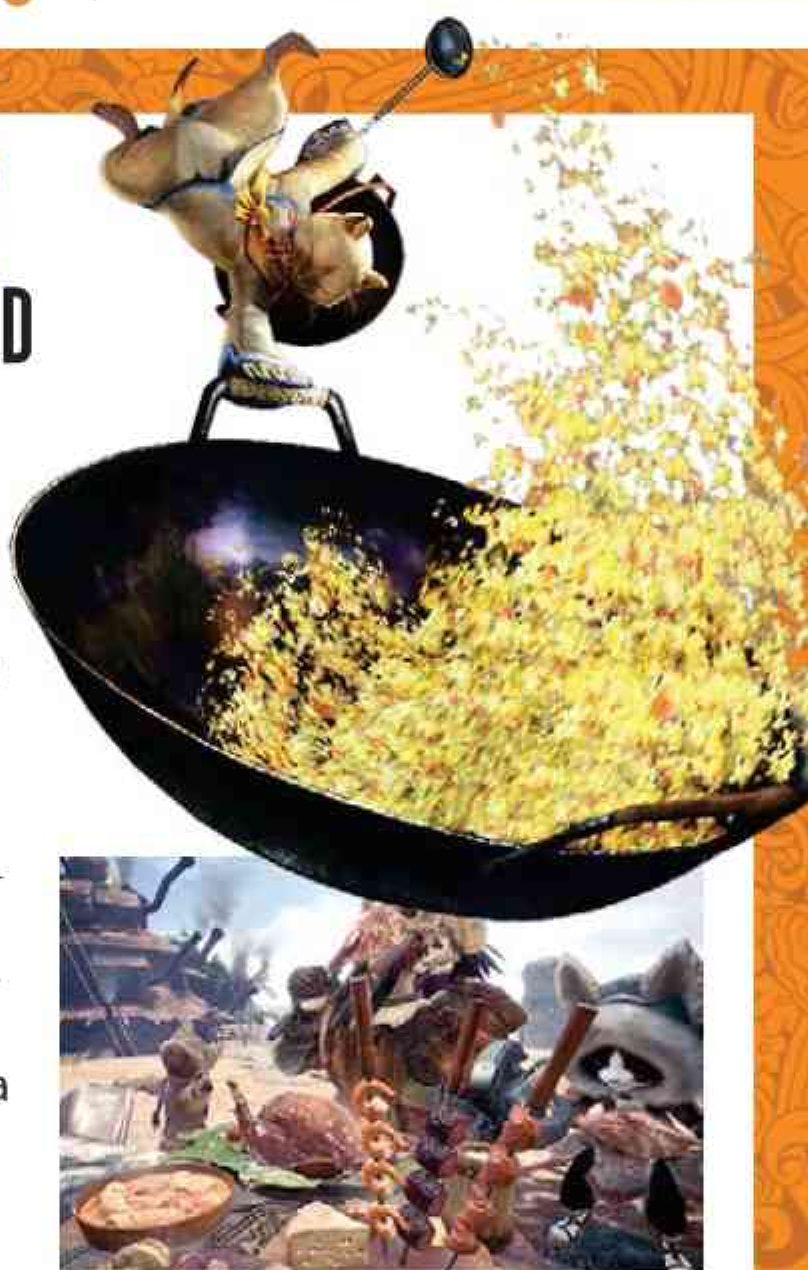
LA FORMA DE SUBIR DE NIVEL EN LOS JUEGOS DE ROL casi siempre ha sido las mismas. Básicamente, aniquilar a los cientos de enemigos que nos salen al paso. Las comidas de esta aventura no sólo recupera nuestra energía sino que nos otorga experiencia. Además, la cantidad que recibimos depende de la rareza de los ingredientes que usemos y de las recetas que hayamos descubierto. Cada personaje, además, tiene sus propios platos, por lo que la variedad es realmente bestial. Tenemos desde simples tortillas o churros hasta delicatessen como un steak tartar, consomé o una vichyssoise.





Cazando al chef
MONSTER HUNTER WORLD

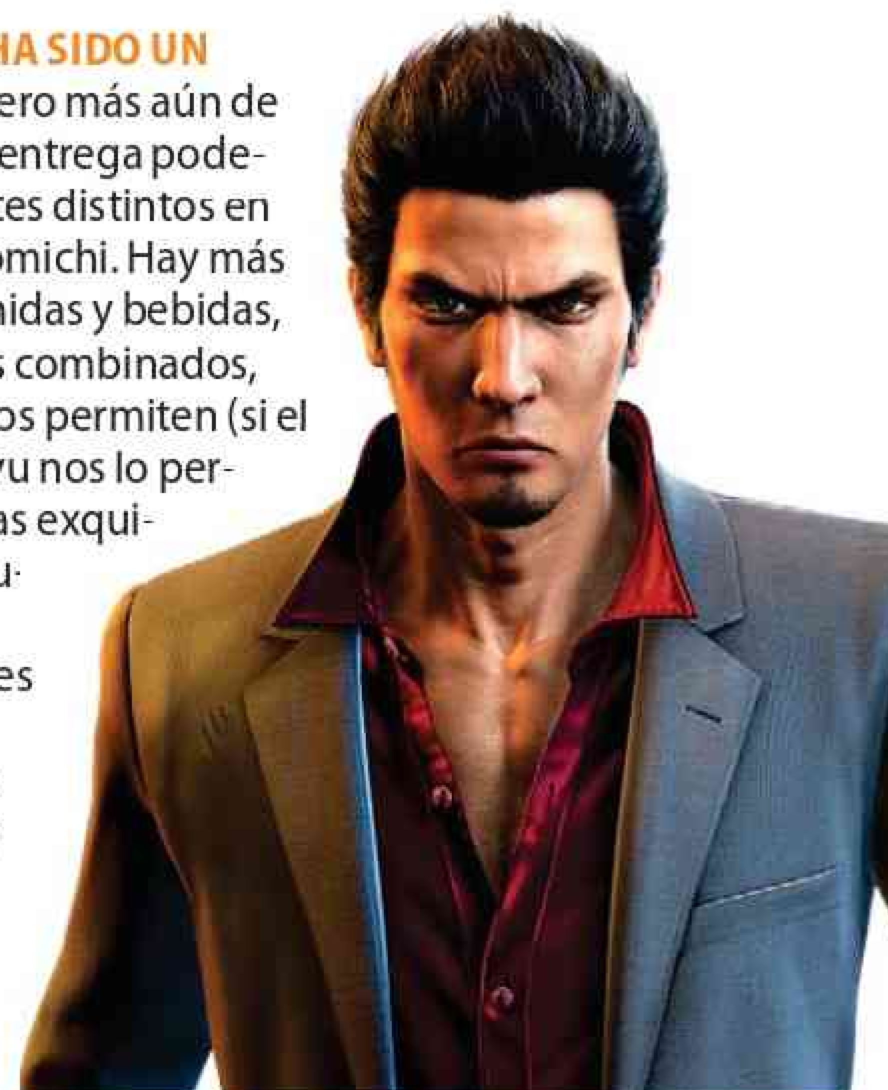
SI HAY ALGO QUE ABRE NUESTRO APETITO dentro del mundo del videojuego es, sin duda, la caza de monstruos. Antes de salir en busca de estos bicharracos, ya sea para aniquilarlos o para cazarlos, resulta imprescindible arramplar con uno de los banquetes disponibles en la cantina. El Menú especial del Chef tiene tan buena pinta que hay gente que ha decidido cocinarlo en la realidad y, aunque su uso en el juego (obtener mejoras), no es muy original, al verlo se nos hace la boca agua. Y todo esto, se nos olvidaba comentarlo, cocinado por un grupo de gatos monísimos.





Platos combinados
YAKUZA 6

KAZUMA KIRYU SIEMPRE HA SIDO UN HOMBRE DE BUEN SAKE, pero más aún de buen saque. En esta nueva entrega podemos llevarle a 21 restaurantes distintos en Kamurocho y 4 más en Onomichi. Hay más de 250 opciones, entre comidas y bebidas, pero lo mejor son los platos combinados, una serie de combos que nos permiten (si el medidor de hambre de Kiryu nos lo permite) atiborrarnos con varias exquisiteces que, además de recuperar energía, nos otorgan cantidades muy importantes de experiencia. El realismo con el que está hecho cada plato y la inaudita variedad de ellos que podemos encontrar los convierten en un juego tres estrellas.





La historia de Dragon Quest

Los juegos de rol japoneses le deben gratitud eterna a *Dragon Quest*, la saga que lo inició todo. Con la llegada a PS4 de *Dragon Quest XI*, es hora de repasar las tres décadas de historia de la serie creada por el gran Yuji Horii.

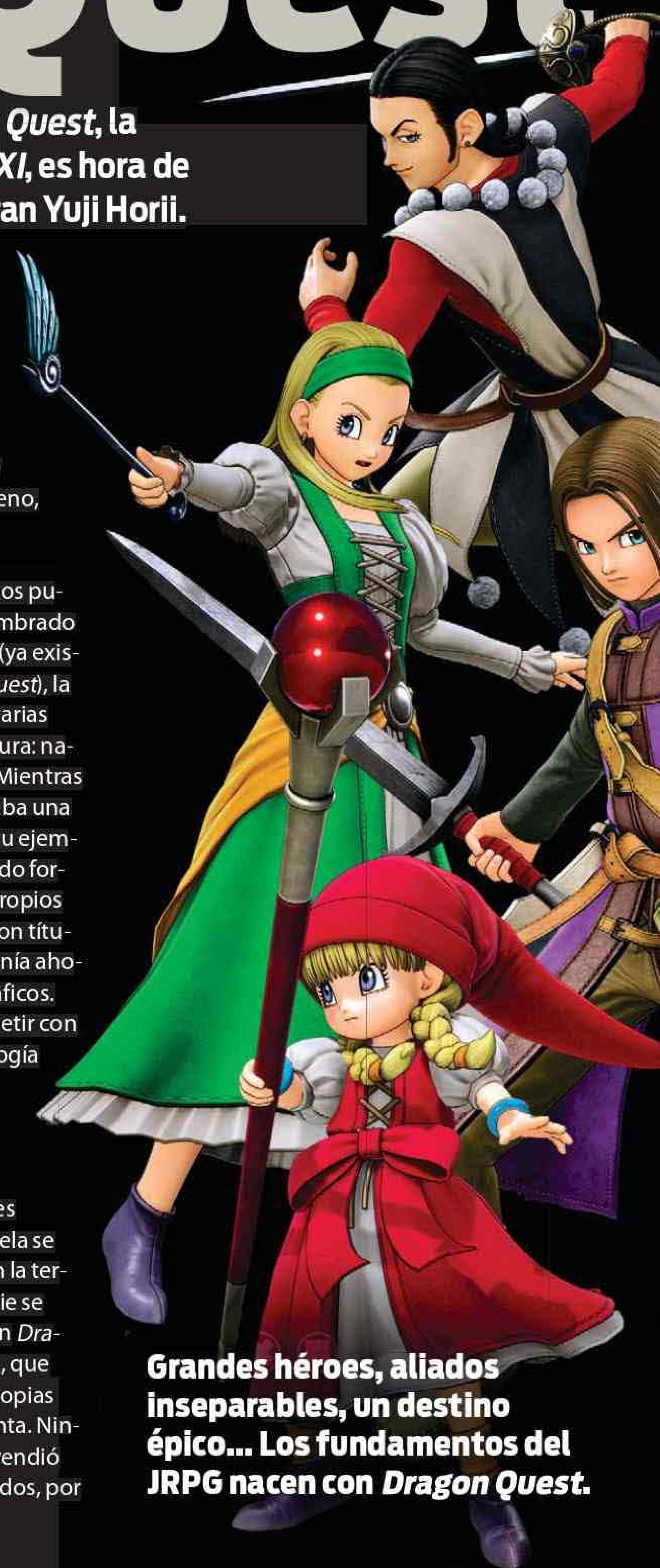
El rol japonés en consola (o JRPG) ha realizado un viaje de ida y vuelta. A la hora de alzar el vuelo, el género tomó referencias del rol occidental, inspirándose en los arquetipos de los juegos de rol de lápiz y papel (sobre todo *Dungeons & Dragons*). Pero el incipiente rol japonés también se fijó en los videojuegos occidentales, haciendo suyos los mismos esquemas: un héroe con un destino épico, aliados pintorescos con sus propias historias y vastos mundos a explorar. Todas estas ideas bullían en la cabeza de Yuji Horii, diseñador y creador de juegos en Chunsoft. Era el año 1985, y Horii estaba a punto de iniciar la edad dorada del JRPG.

Horii deseaba crear un juego que acercase al público japonés el estilo del rol occidental. En concreto se fijó en la saga *Ultima* (1981, Apple II) y en su perspectiva aérea; así como en *Wizardry* (1985, Apple II) y sus combates aleatorios. Quería también adaptar el concepto del "viaje del guerrero", en el que el héroe se vuelve más fuerte a medida que vive aventuras. Horii planteó que esta evolución se realizase en un mundo abierto: iba a crear la progresión no lineal en los videojuegos. Para el arte del proyecto de Horii se contrató a Akira Toriyama, que ya entonces era popular gracias a *Dragon Ball*. La guinda del pastel la puso el compositor Koichi Sugiyama, responsable de una partitura que iba a hacer historia (y que sería la seña de identidad de la saga). Y así, en 1986, estos tres "padres" presentan *Dragon Quest* para NES. Al principio las ventas fueron modestas, pero gracias a varios artículos de la revista de manga *Shonen Jump* el juego se convirtió en un fenómeno, superando los dos millones de copias.

En Occidente sólo los norteamericanos pudieron disfrutar de *Dragon Quest*. Renombrado *Dragon Warrior* por temas de copyright (ya existía un juego de mesa llamado *DragonQuest*), la versión "yanqui" apareció en 1989, con varias mejoras gráficas pero también con censura: nada de "puff puff" ni alusiones religiosas. Mientras tanto, en Japón *Dragon Quest* encabezaba una revolución. Otras compañías siguieron su ejemplo para crear nuevos juegos de rol, dando forma al género JRPG. Pero también a los propios videojuegos de consola, con títulos en los que la historia tenía ahora tanto peso como los gráficos. Pero ninguno podía competir con la saga de Yuji Horii. La trilogía se completó con *Dragon Quest II* (1987) y *Dragon Quest III* (1988). Las ventas eran alucinantes: de los 2,4 millones de copias de la secuela se pasó a los casi 4 con la tercera entrega. La serie se despidió de NES con *Dragon Quest IV* (1990), que sumó un millón de copias nada más salir a la venta. Ninguno de estos juegos vendió gran cosa en Estados Unidos, por

Los héroes son obra de Akira Toriyama

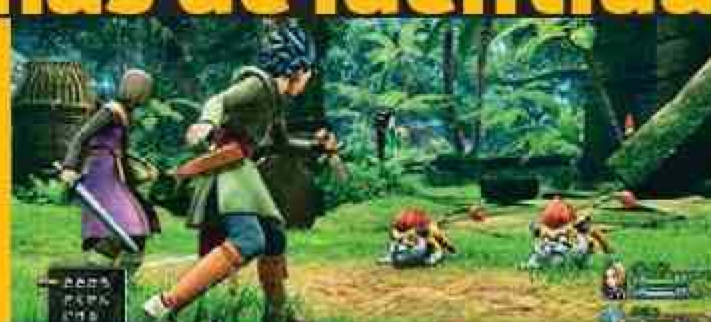
Además de por ser el creador de Dragon Ball, Toriyama ha alcanzado fama mundial con *Dragon Quest*. Desde el primer juego en 1986 hasta la actualidad, el genio de Nagoya se ha encargado de diseñar a todos los protagonistas de la saga, así como a las originales criaturas del "universo" *Dragon Quest*.



Grandes héroes, aliados inseparables, un destino épico... Los fundamentos del JRPG nacen con *Dragon Quest*.

Una saga con señas de identidad

A lo largo de sus más tres décadas de existencia, *Dragon Quest* ha dado lugar no sólo a juegos de rol "al uso", sino también a títulos de estrategia, acción y hasta clones de *Pokémon*. Todos ellos comparten unos rasgos comunes, como la ambientación o las criaturas, que son característicos de la saga desde sus comienzos.



Combate por turnos

El sistema de batalla ha ganado en complejidad y variedad con los años, pero ha sido más o menos el mismo en todos los títulos principales de la saga.



Héroe

Los protagonistas de *Dragon Quest* suelen entrar en el arquetipo de "héroe que no habla", sin nombre definido, pero con una historia siempre emocionante.



Aliados

Un héroe se mide por la lealtad de sus compañeros, y en *Dragon Quest* son esenciales. Siempre tienen un trasfondo interesante y una personalidad marcada.







■ El encanto de las 2D de los primeros juegos dio pasó a las 3D de los juegos de PSOne y PS2; pero *Dragon Quest* nunca había sido tan grandiosa como en PS4.



lo que la quinta entrega sería exclusiva de Japón. *Dragon Quest V* (Super Famicom, 1992) introdujo el "reclutamiento de monstruos", concepto que daría lugar a fenómenos como Pokémon. Vendió más de 3 millones de copias, lo mismo que *Dragon Quest VI* (1995), el cual sacó mucho más partido a la potencia de Super Famicom. Con la saga en pleno auge, Enix da luz verde a los "spin-offs": los roguelike *Mystery Dungeon* (1993), la serie *Monsters* (1998), recreativas y hasta juegos protagonizados por Limo. Hoy día *Dragon Quest* sigue siendo igual de versátil, con títulos tan dispares como *Dragon Quest Heroes* (2015) o *Dragon Quest Builders* (2016).

A partir de 2000 la saga principal "rompe" su exclusividad con Nintendo. *Dragon Quest VII* (2000, PSone) aparece en la primera consola de Sony, superando los 4 millones de copias en Japón. La serie seguía sin "cuajar" en Occidente, pero todo cambió con la octava entrega. Square Enix se aseguró de que el juego llegase tanto a Europa como a Estados Unidos, permitiendo a todos disfrutar de una gran aventura, completamente 3D y con unos estupendos gráficos cel shading. Ahora sí: *Dragon Quest VIII* vendió millón y medio de copias en Occidente, y casi cuatro en Japón. Parecía "cantado" que las siguientes entregas saldrían de nuevo en consolas de Sony... Pero no. *Dragon Quest IX* (2009) fue exclusivo de Nintendo 3DS, lo que no le impidió ser otro superventas. Más peculiar fue el caso de *Dragon Quest X* (2012, Wii), un juego de rol online que hoy día sigue activo, pero que nunca saldría de Japón. Por suerte, Yuji Horii no se había olvidado de nosotros. El diseñador y guionista de la saga se aseguró de que *Dragon Quest XI* tuviera adaptación occidental y que, entre otras plataformas, se incluyera PlayStation 4. No sólo eso: "nuestra" versión llega con soporte 4K, voces en inglés y un nuevo modo de dificultad "draconiana". Sin duda es la mejor manera posible de disfrutar de *Dragon Quest XI*, un juego que regresa a las raíces de la saga, y que a los más nostálgicos les recordará al magnífico *DQ VIII* de PS2. La saga que dio origen al rol japonés ha llegado por fin a PS4 en todo su esplendor.

Un fenómeno de masas en Japón

Dragon Quest levanta pasiones en tierras niponas. El lanzamiento de una nueva entrega genera colas kilométricas y hasta absentismo escolar, con chavales que esperan frente a las tiendas durante días. Sumoto, la ciudad natal de Yuji Horii, tiene una estatua de bronce del juego, en honor a su "hijo predilecto".

Ha tenido dos series anime

DQ: Legend of the Hero Abel (1989) tuvo 43 episodios antes de cancelarse (al no contar con la aprobación de Toriyama). En 1991 llega DQ: Dai no Daibōken, con más éxito y que en España se llamó Las Aventuras de Fly. La saga tuvo además una "peli", DQ Emblem of Roto (1996), basada en el manga homónimo.

Limos
La mascota oficial de *Dragon Quest* aparece en todos los juegos, ya sea como enemigo, aliado e incluso protagonizando su propia saga independiente.

Abadía Vocationis
Desde la tercera entrega, es uno de los escenarios recurrentes de la saga. En la Abadía podemos escoger la Vocación (o Clase) de nuestros personajes.

Casino
A Yuji Horii le chiflan los juegos de azar, y es habitual encontrarlos en *DQ*. Estos casinos tienen tragaperras, carreras de Limos, bingo, ruleta... ¡de todo!

Puff Puff
El gag más picantón de la saga. Consiste en que una chica atractiva te haga "puff-puff" en la cara con sus... ¡Con sus Limos! ¿Qué habíais pensado, cochinos?

Cronología de la saga



05-1986 • FAMICOM/NES

Dragon Quest

Desarrollado por Chunsoft, el primer juego de la saga se fijó en los fundamentos del rol occidental. En Japón superó los dos millones de copias vendidas.





01-1987 • FAMICOM/NES

Dragon Quest II

Esta secuela está ambientada cien años después del primer juego, y es considerada la entrega más difícil de toda la saga. Otra maravilla de NES.





03-1988 • FAMICOM/NES

Dragon Quest III

La trilogía inicial de la saga se cierra con esta precuela, menos lineal y más cercana al mundo abierto. ¡Vendió un millón de copias en su primer día!



03-2001 • GAME BOY COLOR

Dragon Warrior Monsters 2

Esta saga paralela se acercó más a *Pokémon*, incluyendo dos versiones de este título, cada una con protagonista y monstruos propios.



10-2002 • PS2

Torneko no Daibōken 3

En su tercera entrega Torneko fue a por todas, añadiendo graficos 3D, infinidad de escenarios y más de 170 criaturas.



03-2003 • GBA

Caravan Heart

Tercera entrega de *Dragon Quest Monsters*, añadió 20 clases de héroes humanos.





09-2003 • TV

Kenshin Dragon Quest

Un original juego para televisión, controlado por un mando en forma de espada. Todo un éxito, precursor de *DQS* de Wii.

11-2003 • GBA

Slime MoriMori DQ

Shōgeki no Shippo Dan fue un juego de acción exclusivo para Japón, protagonizado por los simpáticos Limos.





11-2004 • PS2

Dragon Quest VIII

Más de 5 millones de copias es la "burrada" que vendió en PS2 la entrega más popular de toda la saga.





12-2004 • PS2

Dragon Quest & Final Fantasy

Los personajes de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, ¡por fin reunidos! Pero eso sí: en versión "chibi" y protagonizando un juego de tablero. Bastante original.





12-2005 • NINTENDO DS

DQ Heroes Rocket Slime

Un Limo llamado Rocket es la estrella de este juego de acción, en el que también manejamos un tanque. Exclusivo de Japón y EEUU.



07-2009 • NINTENDO DS

Dragon Quest IX

Level 5 realizó esta novena entrega, la primera en exclusiva para una portátil. Un gran juego, que arrebató a *DQ II* el puesto del más difícil de la saga.



09-2009 • ARCADE

Monster Battle Road II

La secuela de esta saga de recreativas trajo dos héroes distintos a elegir, infinidad de monstruos a combatir y nuevas cartas, algunas regaladas por la propia máquina.





04-2010 • NINTENDO DS

Dragon Quest Monsters: Joker 2

Más de 300 monstruos de toda la saga (y varios nuevos) para esta secuela de *Joker*. En Japón tuvo una expansión, *Joker 2 Professional*, con 100 criaturas adicionales.



07-2010 • ARCADE, WII

Monster Battle Road Victory

Los combates de 3 contra 3 y las nuevas cartas propiciaron el éxito de esta recreativa. Fue adaptada a Wii, que permitía usar cartas escaneadas por medio de DSi.





11-2010 • MÓVILES

DQ Monsters: Wanted!

En este juego exclusivo para móviles, iOS y Android, damos caza a monstruos para usarlos luego en combate.





12-2010 • MÓVILES

Itadaki Street Mobile

Versión adaptada para móviles de la saga *Fortune Street*, con personajes de ambas sagas y la fórmula habitual de minijuegos.



01-2016 • PS4

Dragon Quest Builders

Conocido como "el *Minecraft* de *Dragon Quest*", *Builders* es un sandbox en el que debemos reconstruir el mundo de Alefgard.



03-2016 • NINTENDO 3DS

DQ Monsters: Joker 3

La tercera entrega de *Joker* dispara la cifra de monstruos hasta los 500. Pese a su éxito, no ha llegado a Occidente.



05-2016 • PS4

Dragon Quest Heroes II

El éxito del primer *Heroes* propició esta secuela, repleta de acción y con la novedad de incluir multijugador cooperativo para 4 usuarios.





09-2018 • PS4

Dragon Quest XI

Por fin podemos disfrutar de la entrega más grandiosa a nivel visual, jugable y argumental.

Más de 40 juegos componen la impresionante trayectoria de *Dragon Quest*. Junto a los once títulos principales, la saga cuenta con numerosos “spin-offs”.



02-1990 • FAMICOM/NES

Dragon Quest IV

Su gran novedad fue dividir la historia en cinco capítulos. Posteriores versiones han añadido un sexto capítulo al juego.





09-1992 • SUPER FAMICOM

Dragon Quest V

Su sistema de reclutamiento de monstruos fue precursor de juegos como Pokémon. Esta primera versión fue exclusiva de Japón.





09-1993 • SUPER FAMICOM

Torneko no Daibōken

Torneko (Taloon en Occidente), el mercader de *DQ IV*, protagoniza este “spin-off” con mazmorras generadas aleatoriamente.





12-1995 • SUPER FAMICOM

Dragon Quest VI

Varios héroes con amnesia protagonizan esta entrega, que sacó más partido visual a Super Famicom. Vendió tres millones de copias.



09-1998 • GAME BOY COLOR

Dragon Warrior Monsters

Las versiones infantiles de Terry y Mily (héroes de *Dragon Quest VI*) protagonizan este juego similar a *Pokémon*. Como curiosidad, salió a la venta antes del lanzamiento de Game Boy Color.





09-1999 • PSONE

Torneko: Last Hope

Nuevas aventuras “roguelike” de Torneko, con el primer título de la saga para PSone. En Japón tenían muchas ganas de más *Dragon Quest*, tantas que incluso este “spin-off” fue un éxito en ventas.





08-2000 • PSONE

Dragon Quest VII

Tras cinco años de espera, la saga principal volvió con su entrega más ambiciosa: cientos de horas de juego, escenarios 3D, un nuevo sistema de clases... Obviamente, arrasó en Japón.

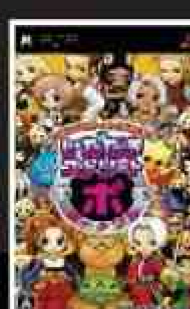


04-2006 • PS2

Shōnen Yangus to Fushigi no Dungeon

Este “roguelike” es una precuela de *Dragon Quest VIII* y cuenta con uno de sus héroes, Yangus, en versión juvenil. Es una pena que nunca saliera de Japón, ya que es una de las entregas más divertidas de toda la saga.





05-2006 • PSP

Itadaki Street Portable

Más minijuegos y pruebas para una entrega muy similar a la de PS2. Incluye 12 personajes de *Dragon Quest* y otros tantos de *Final Fantasy*, pero ninguna de las dos sagas aporta gran cosa.





12-2006 • NINTENDO DS

Dragon Quest Monsters: Joker

La cuarta entrega de la serie *Monsters* estrenó gráficos tridimensionales y juego online. En *Joker* podemos explorar siete islas y capturar en ellas Pokémon... ¡Perdón! Queríamos decir “monstruos”.



06-2007 • ARCADE

DQ Monster Battle Road

La primera recreativa de la saga usaba un sencillo control, con un mando y dos botones, y un sistema de combates por cartas.





06-2007 • NINTENDO DS

Itadaki Street DS

El “Monopoly” de la saga combinó, en la portátil de Nintendo, personajes de *Dragon Quest* y *Super Mario*.





07-2007 • WII

Dragon Quest Swords

En Wii la saga tuvo este juego “sobre raíles”, donde el Wiimote sirve como espada y escudo. Correcto y divertido.





06-2009 • NINTENDO DSI

Dragon Quest Wars

Un “apañado” juego de estrategia por turnos para el servicio DSiWare, con modo multijugador.



11-2011 • NINTENDO 3DS

Slime MoriMori DQ 3

El Limo Surarin protagoniza esta tercera entrega, que además del estilo de juego clásico incluía batallas navales.





12-2011 • WII

Fortune Street

Con él la saga *Itadaki* llegó por fin a Occidente. Personajes de *Dragon Quest* y *Super Mario* para un juego sin “tirón”.





08-2012 • WII

Dragon Quest X

Esta décima entrega fue un MMORPG. Su rol online fue un éxito y se adaptó a varias consolas, pero no salió de Japón.





09-2013 • WEB

DQ Monster Parade

La serie *Monsters* tuvo esta versión para navegadores, exclusiva de Japón y con micropagos.



01-2014 • ANDROID, IOS

DQ Monsters Super Light

Entrega para móviles de la prolífica serie *Monsters*. En ella podemos reclutar monstruos y explorar mazmorras, pero con limitaciones que obligan a “pasar por caja”.





02-2015 • PS4

Dragon Quest Heroes

Omega Force, responsables de la saga *Dynasty Warriors*, trajeron la formula Musou a *Dragon Quest*. Combates masivos muy divertidos, con lo más “granado” de la saga.





10-2015 • MÓVILES

Hoshi no Dragon Quest

Un juego para Android e iOS con un enfoque mas desenfadado. Sus puntos fuertes son las posibilidades de personalización de los personajes y sus stickers exclusivos.



12

Género:
ROL
Desarrollador:
HEARTBEAT
Editor:
ENIX
Disponible en PlayStation Store:
NO












JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
INGLÉS


VOCES
JAPONÉS

VIAJE A **CONTINENTES** PERDIDOS EN EL TIEMPO

En *Dragon Quest VII* nos espera una tarea que suena imposible: viajar al pasado para recuperar los continentes desaparecidos, ayudando antes a sus habitantes. Menos mal que nuestros héroes tienen tanto tesón como coraje.



① **EXPLORACIÓN.** El Héroe y sus aliados han de activar los pedestales que conducen al pasado, para así poder visitar los continentes desaparecidos.



② **COMBATES.** Son completamente en 2D y en primera persona. Cada personaje tiene un menú de acciones, tanto ofensivas como de apoyo y curación.



③ **MISIONES.** Para que los continentes regresen al presente, antes hay que ir al pasado para conocer a sus habitantes y cumplir los retos que nos pidan.

EN BUSCA DE LOS FRAGMENTOS DE UN **PASADO OLVIDADO**

Dragon Quest VII

De la noche a la mañana, el hijo de un modesto pescador se convierte en un héroe, embarcado en la búsqueda de continentes perdidos. ¡Casi nada!

La pequeña isla de Estard es próspera y acogedora, pero el mundo que la rodea está vacío. Un viejo mapa le indica a nuestro héroe que algo va mal, y él y sus amigos se embarcan en una misión épica: viajar al pasado, encontrar los continentes perdidos y hacer todo lo posible para devolverlos al presente. ¡Pero cuidado! Si estos aventureros triunfan en su misión, tendrán que vérselas con el Lord Demoníaco. Él es el responsable de la desaparición de los continentes, y espera cobrarse venganza en el Palacio Oscuro.

Para su estreno en PSone, la saga *Dragon Quest* buscó el equilibrio entre jugabilidad clásica y las novedades. Los "mimbres" son los habituales: el héroe y tres aliados (de los cinco que podemos tener) se desplazan por el mundo del juego, conocen a otros personajes y les prestan su ayuda, en una serie de incontables aventuras. También se mantuvo el sistema clásico de combate, en 2D y en primera persona. Los cambios en *Dragon Quest VII* son visuales, siendo el primer juego de la serie con escenarios en 3D. Son tan detallados como preciosistas, y van desde ciudades en ruinas a cuevas, palacios o las encantadoras calles de Estard. Pero las novedades más importantes llegaron en el apartado jugable, con un sistema de clases mucho más ambicioso. En él hay 15 clases distintas, cada una con su estilo propio de combate y varios niveles de especialización. Alcanzar la maestría en estas clases lleva tiempo; no en vano *Dragon Quest VII* es uno de los juegos mas largos de la saga. Completarlo nos puede llevar más de 100 horas... ¡y eso sin contar las misiones secundarias! Una inmensa aventura, que además está "aliñada" con varios minijuegos. Podemos coleccionar monstruos (aunque no usarlos en combate), expandir la Ciudad del Inmigrante y, como es habitual en la saga, disfrutar de los juegos de azar del Casino. *Dragon Quest VII* es, además de un juego impresionante, uno de los títulos imprescindibles de PSone (aunque tristemente no llegase a Europa). Es J-RPG en estado puro, manteniendo la esencia que hace grande a la saga, a la vez que expande sus horizontes con sustanciales novedades visuales y jugables.





16

Género:
ROL
Desarrollador:
LEVEL-5
Editor:
SQUARE ENIX
Disponible en PlayStation Store:
NO


JUGADORES
1

INSTALACIÓN
NO

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
INGLÉS











LA SAGA SE ESTRENÓ EN **ESPAÑA** CON SU MEJOR ENTREGA

Dragon Quest VIII

El primer *Dragon Quest* que llegó a España es también la entrega más famosa de toda la saga, marcando un hito en el rol para consolas.

El bufón Dhoulmagus está provocando el caos en Trodain, tras haber transformado al Rey Trode en un sapo y a la princesa Medea en una yegua. La verdad es que tiene su gracia, pero el malvado hechicero planea la destrucción de todo el reino. Por suerte, un guardia de palacio ha escapado del hechizo y está dispuesto a detener al villano. Y no lo hará solo: el bandido Yangus, la maga Jessica y un caballero llamado Angelo se unirán a él en una increíble aventura.

La fusión entre Square y Enix permitió a ambos estudios traducir sus juegos a más idiomas, y por tanto editarlos en más países. Entre ellos España, que disfrutó en PS2 de la que quizás sea la mejor entrega de la saga *Dragon Quest*. Y no estamos exagerando: *Dragon Quest VIII* elevó la serie a un nuevo nivel, renovando por completo su apartado técnico y en gran medida, también el jugable. Con unos gráficos que recuerdan a *Dark Cloud* (no en vano el juego lo firma el mismo estudio: Level-5), *Dragon Quest VIII* fue la primera entrega con escenarios y personajes totalmente 3D. El cel shading era perfecto para que los diseños de Akira Toriyama brillasen con luz propia, y la exploración de escenarios dio mayor empaque a la aventura. Los combates también introdujeron cambios: ahora veíamos a los héroes en todo momento, y además había novedades como la Tensión, para "saltarnos" un turno y acumular poder. El sistema de progresión y que cada personaje tenga unos ataques distintivos, hacía que cada batalla fuese alucinante, sobre todo al enfrentarnos a los grandes jefes finales. Pero *Dragon Quest VIII* es mucho más: un guión épico, humor descacharrante, el casino, la arena de batalla para monstruos, la alquimia... La saga de Yuji Horii llegó a España de la mejor manera posible.

» CUATRO **HÉROES** Y UN REINO QUE SALVAR



1 **PERSONAJES.** Los diálogos entre los cuatro protagonistas son geniales, gracias a una magnífica traducción y a situaciones de lo más divertidas.



2 **BATALLAS.** Por primera vez son en 3D, y además permiten ver a nuestros héroes. Es un sistema similar al de otros JRPGs, como *Final Fantasy X*.



3 **JEFAZOS.** Desde enemigos con varias transformaciones hasta versiones malvadas de los héroes: los jefes de *Dragon Quest VIII* son espectaculares.

PlayManía

DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)
REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara, Carlos Torres,
Enrique Luque, Thais Valdivia.
MAQUETACIÓN
Sara Fargas
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)
DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García
BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock
EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira
DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez
DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez
DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres
DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín
DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante
DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral
REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es
E-MAIL
playmania@grupov.es
DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917
IMPRIME
Rotocobrhi
DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00
DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999

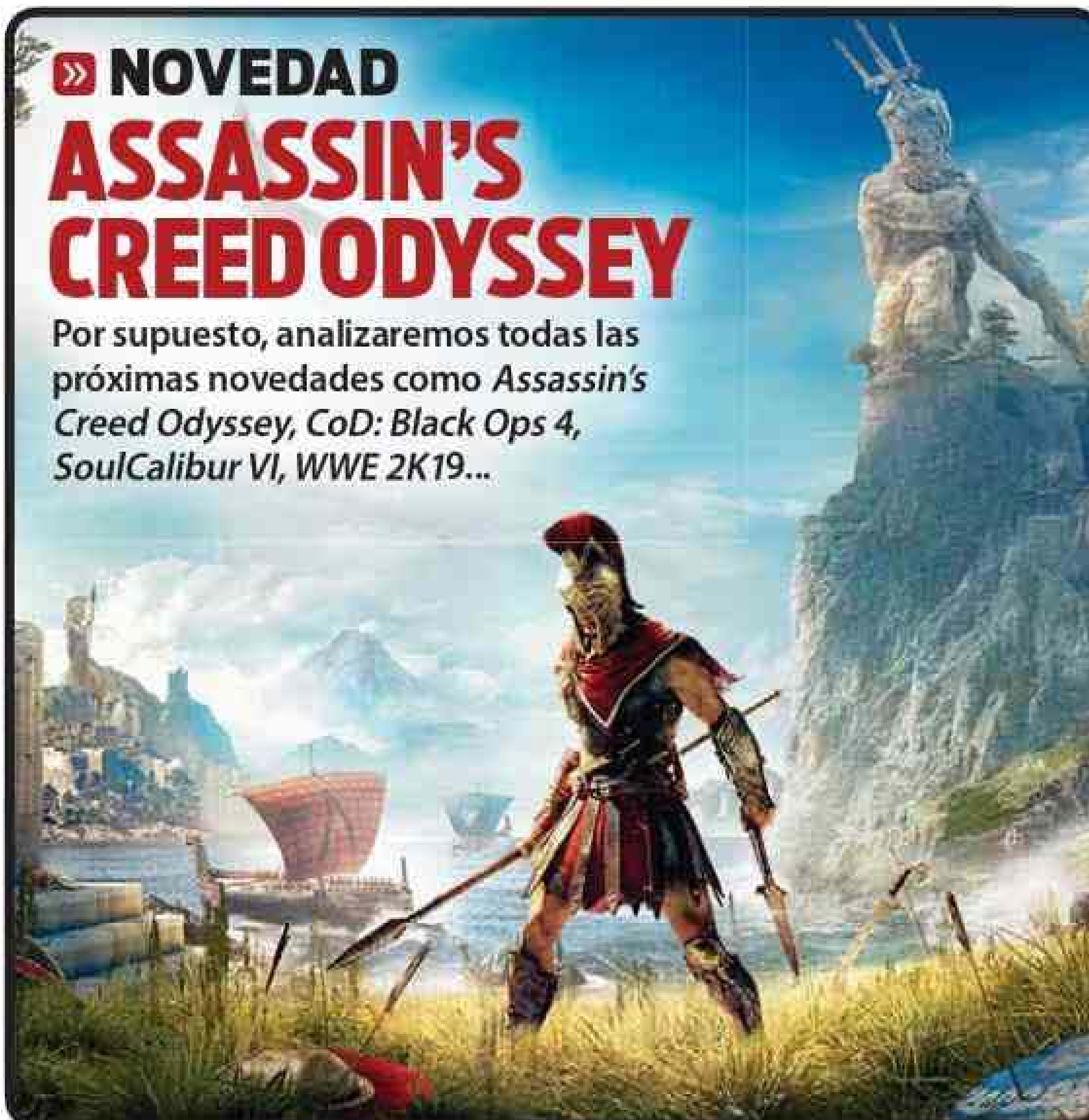


Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



» REPORTAJE ESPECIAL
RED DEAD REDEMPTION II

En el próximo número cabalgaremos al sol junto a Arthur Morgan y el resto de la banda de forajidos de Dutch van der Linde. Por fin llega *Red Dead Redemption II*, el juego más esperado del año, y nosotros le brindaremos un recibimiento a su altura.



» NOVEDAD
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Por supuesto, analizaremos todas las próximas novedades como *Assassin's Creed Odyssey, CoD: Black Ops 4, SoulCalibur VI, WWE 2K19...*



» AVANCE
FALLOUT 76

Recorreremos el Yermo desde un enfoque nunca visto: una aventura multijugador centrada en el juego online, pero sin perder las señas de idéntidad de la saga *Fallout*. ¿Qué nos deparará el refugio 76? El mes que viene lo descubriremos.

» REPORTAJE
JUEGOS DE CARTAS

En plena era digital, los juegos de cartas "físicas" siguen estando de moda. Y a veces los videojuegos les sirven de inspiración. Analizaremos los mejores juegos de cartas basados en conocidos videojuegos.





GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Play mania

MARVEL

SPIDER-MAN

Paso a paso • Misiones secundarias • Trajes y coleccionables

CONTROLES

Stick Izquierdo: Moverse
Stick Derecho: Mover la cámara
■: Golpear
▲: Golpe de Red
▲ pulsado: Enganchar con red
✖: Salto/Impulso
●: Esquivar
L1: Desplegar menú de Artilugios
L2: Apuntar
R1: Disparo de red/ Artilugio/Sacar foto
R2: Balanceo/Parkour
L2 + R2: Impulso de Red
L1 + R1: Arrojar objeto
L3 + R3: Activar poder de traje
▲/●: Remate
Cruceta Arriba: Cámara de fotos
Cruceta Abajo: Curación
TouchPad: Mapa e Inventario





CONSEJOS BÁSICOS

NIVELES Y EXPERIENCIA

Spidey puede subir de nivel, lo cual mejora su salud, ataque y defensa. Para alcanzar un nuevo nivel necesitas acumular Puntos de Experiencia (o EXP). Además, con cada nuevo nivel obtienes Puntos de Habilidad. Además de las misiones principales ❶, una buena forma de conseguir EXP es completando las misiones secundarias repartidas por la ciudad.

PARKER, GENIO CIENTÍFICO

Este juego pone énfasis en la identidad civil de Spidey, con retos a su altura. Como Peter podrás jugar en varios niveles, además de resolver retos científicos en el laboratorio. Los hay de dos tipos: encajar una serie de piezas para encontrar un patrón genético, y resolver el voltaje de circuitos. Además, resolver estos puzles te aporta Fichas de Investigación.

MARCAS

El juego te premia si experimentas, descubres y, sobre todo, si te diviertes. Hay 27 Marcas, que te premian con EXP si realizas varias veces determinadas acciones: acrobacias, caída libre, saludar a los civiles, hacer fotos... ¡Tú prueba!

LAS FICHAS

Son la "moneda" del juego: ya sea para crear Artilugios, Trajes o para conseguir Mejoras, necesitas Fichas. Las Fichas se obtienen en sus retos específicos: las de Investigación con los puzles del laboratorio; las de Base en las guaridas de enemigos, etcétera. Fíjate bien en qué gastas las fichas, porque algunas escasean. Por ejemplo, las de Desafío sólo se consiguen con los retos de Taskmaster. ¡Y son bastante difíciles!

CLAVES PARA LUCHAR

Spidey pelea con tres movimientos esenciales: Ataque (con Cuadrado), Esquivar (Círculo) y Golpe de Red (Triángulo). Dominar estos movimientos es fundamental, para después incluir el Salto (con X) y pasar al combate aéreo. Puedes iniciar combos desde el suelo ❷, lanzando al rival al ai-







re o incluso con el combate aéreo. Los combos sólo se interrumpen cuando sufres daño o si el enemigo bloquea tus ataques. Acumular combos rellena tu barra de Concentración.

ENEMIGOS

Junto a los matones "normales", en el juego hay varias clases de rivales ❸:

Brutos: enrédalos o lánzales objetos (L1 + R1).

Con Escudo: salta sobre ellos con Círculo para golpearles.

Armados: enrédalos, quítales el arma (cuando desbloquees dicha habilidad) o hazles un "uppercut", manteniendo pulsado Cuadrado para elevarlos.

Con Jetpack: arrójales objetos o enrédales con telarañas.

SENTIDO ARÁCNIDO

Tu mejor aliado es ese halo blanco que le sale a Spidey en la cabeza cuando está a punto de sufrir daño. Cuando lo veas, pulsa Círculo para esquivar el ataque. En las etapas más avanzadas el Sentido Arácnido te permitirá no sólo rellenar la Concentración, sino contraatacar a los enemigos e incluso incapacitarlos al instante.

CONCENTRACION

Es la barra justo debajo de tu salud, y se llena a medida que peleas. Al rellenarla puedes usarla para curarte, pulsando Abajo en la Cruceta. Pero es mejor acumular Concentración para activar los remates (▲ + ●), golpes espectaculares que dejan KO a cualquier enemigo.

TELARAÑAS DE COMBATE

Las telarañas se usan de dos formas al pelear. Con triángulo puedes lanzarte hacia el enemigo, arrebatarle el arma ❹ o engancharlo para hacerlo girar (con L1 + R1 si se trata de un objeto). Para lanzar redes pulsa R1: puedes enredar a la mayoría de enemigos y dejarlos indefensos ante tus golpes.

ARTILUGIOS (I)

Como buen inventor, Spidey puede crear aparatos de combate, gastando las Fichas conseguidas. Todos ellos se equipan con R1, y tienen varios niveles de mejora. Eso sí: su uso en combate está limitado a un número de veces, y pasa un tiempo hasta que puedes volver a utilizarlos.

ARTILUGIOS (II)

Además del Lanzarredes "básico", Spidey puede desbloquear otros siete Artilugios.

Lanzatelarañas: para enredar.

Telaraña Contundente: red de impacto que atrapa al instante al enemigo.

Spider-Dron: bots que lanzan descargas eléctricas ❺.

Telaraña Eléctrica: provoca una descarga que incapacita.

Bomba Telaraña: enreda a grupos de enemigos.

Mina: Atrapa al enemigo que pase cerca de ella.

Ráfaga de Conmoción: Empuja a grupos de rivales.

Matriz de Suspensión: invierte la gravedad.

ÁRBOL DE HABILIDADES

Los Puntos de Habilidad se pueden gastar en el Árbol de Habilidades de Spidey. Está dividido en tres categorías: Pionero (12 habilidades), Defensor (11 habilidades) y Lanzador de telarañas (11 habilidades). Estas habilidades tienen efectos activos (por ejemplo nuevos ataques, como el Golpe en el Suelo) y pasivos, mejorando la Concentración o las habilidades de Balanceo. »

» PASO A PASO

DESPEJANDO EL CAMINO 4100 EXP

El comienzo del juego sirve para que te familiarices con los controles de balanceo en red y el impulso. Ve hacia la plaza de la Torre Fisk y sigue a la policía. Deshazte de los enemigos, aprendiendo a usar el Golpe de Red y los fundamentos del combate. Entra en la torre y acaba con los matones, dominando la Concentración, Esquivar y otros movimientos básicos. Ahora, entra por el hueco del ascensor hasta el conducto de ventilación. Dale una paliza a los matones y entra en la sala de servidores por medio del conducto. Deshazte de los matones y hackea los servidores de Fisk. ¡Más enemigos! Cuando acabes con todos, ve a ayudar a la gente atrapada en el incendio. Ve por el conducto y ten cuidado con los enemigos con lanzacohetes. En la siguiente sala te tienden una trampa unos enemigos con escudos, pero son fáciles de eliminar. Ya puedes entrar en el despacho. Las torretas son peligrosas: usa una de ellas como parapeto, llénala de telarañas y arráncala con L1+R1.

JEFE: WILSON FISK

Para poder golpear a Fisk antes debes arrojarle algún objeto (L1 + R1). Cuando aparezca ▲ sobre su cabeza, golpéale hasta que se active tu Sentido Arácnido. Líbrate de su presa con ■ ❶ y prosigue la pelea abajo. Se unen varios enemigos: elimínalos y sigue tu táctica con Fisk. Dale el golpe de gracia con un espectacular Quick Time Event.

MI OTRO OTRO TRABAJO 250 EXP

Tras gastar tu primer Punto de Habilidad, regresa cuanto antes al "curro". La prueba del brazo ha ido mal, así que revísalo. Para subsanar el fallo, coge la tabla que hay a la izquierda y resuelve los tres circuitos, de paso aprendiendo cómo funcionan estos puzles. ¡El brazo ya funciona de lujo! Ahora, busca una especie de microscopio con un icono de interacción. Estos son los puzles de patrones de sustancias. A partir de ahora tanto el espectrógrafo como la tablet irán desbloqueando más puzles a lo largo del juego: resuélvelos para conseguir Experiencia y **Puntos de Investigación**. Ya puedes salir del laboratorio.

MANTENIENDO LA PAZ 2500 EXP

Reúnete con la capitana Watanabe. Yuri te informa de que las torres de comunicación no funcionan. Resuelve la avería de la primera (decodifica la señal con los sticks ❷) y verás que en el mapa aparecen nuevos iconos. Por todo el mapa hay múltiples antenas: debes repararlas todas para desbloquear los iconos del mapa, así como los puntos de **Viaje Rápido** (que podrás usar más adelante). Al arreglar la primera antena se activa una alerta de los delitos cercanos, con mensajes por radio. Primero, ve a por los ladrones. A continuación, salva a la chica en apuros. Resolver estas situaciones te dará **Fichas de Delito**. Ve a la dirección indicada para reparar la segunda torre. Ese icono verde es una Mochila: encuéntralas todas para recibir puntos de Experiencia y Fichas de Mochila. Ya puedes ir a la joyería y darles "pa'l pelo" a los atracadores. Es hora de reparar la tercera torre de esta misión.







ALGO VIEJO, ALGO NUEVO 250 EXP

Toca volver al laboratorio para reparar tu maltrecho uniforme. A partir de este momento tienes acceso a la sección de **Trajes.** Estrénala gastando Fichas en la creación de tu nuevo y flamante traje.

GUARIDA DE FISK 2500 EXP

Los matones de Fisk siguen operando en unas obras. Dirígete allí y, al llegar, podrás activar tu primer Artilugio: la **Telaraña Contundente.** Puedes usarla con los enemigos de la zona y despeja la Guarida. Habrás activado las **Guaridas de Fisk**, repartidas por todo el mapa. Complétalas para conseguir valiosas **Fichas de Base**, canjeables por equipamiento.

LUGARES DE INTERES 250 EXP

Tienes que ir al punto elevado que te señala el indicador. Una vez allí, activa la cámara (Cruceta arriba) y saca una foto del Empire State Building. Desde este momento habrá **Lugares de Interés** por todo el mapa, premiados con **Fichas de Lugar** si los fotografías.

PORQUE ES UNA CHICA EXCELENTE 250 EXP

Una misión tranquilita para Peter Parker: ve al centro FESTÍN y habla con Martin. Si lo deseas, también puedes hablar con algunos de los residentes para conocerles un poco mejor. ¡Está la chica que rescataste al principio! Sal del centro tras recibir una llamada.

SE RUEGA NO TOCAR 2750 EXP

Yuri te da un aviso sobre la casa de subastas. Una vez allí, muévete por los conductos para no alertar a los enemigos. Sigue las indicaciones para aprender cómo distraer a los matones para que se separen, y así eliminarlos uno a uno. Tras la secuencia, pasas a manejar a Mary Jane. Analiza todas las piezas interactivas del museo antes de hablar con la encargada. Haz las fotos siguiendo sus indicaciones y síguela. Una vez la hayas despistado, muévete de una vitrina a otra para que no te descubra, y entra en el despacho de Fisk. Si investigas los diversos objetos verás que la estatua no tiene la forma correcta: ponla tal y como aparece en la foto, y colócale en la mano la lanza pequeña del expositor ❸. De vuelta con Spidey, acaba con el resto de Demonios (pues así se llaman estos enmascarados).

UN REGRESO IMPACTANTE 2500 EXP

Parece que Shocker está causando el caos. Nada más llegar al control tu enemigo tratará de huir: persíguele, esquivando sus ataques. Cuando estés lo bastante cerca podrás pulsar ▲ para atraparle. Vuelve a la persecución y alcanza a Shocker para detenerle.

»







» LA MASCARA 1500 EXP

Puede que Martin sepa algo sobre la máscara del Demonio. Ve al albergue FESTÍN y búscale en su despacho, en la planta superior. Puedes darte una vuelta por el albergue y "cotillear" un poco ❹.

UN DIA PARA RECORDAR 250 EXP

Te toca regresar al laboratorio del Doctor Octavius para vivir un momento bastante incómodo.

PROYECTO PREDILECTO DE HARRY 250 EXP

Harry Osborn, el mejor amigo de Peter, tiene repartidos varios puestos de investigación por toda la ciudad. Activa el primero de ellos, Vega, en Hell's Kitchen. De ese modo podrás acceder a las misiones de **Puestos de Investigación** (que encontrarás en su sección correspondiente), para conseguir más puntos de **Experiencia y Fichas de Investigación**.

IMPACTO FINANCIERO 2500 EXP

¡Shocker se ha vuelto a escapar! Pon rumbo al banco indicado en el mapa y enfréntate a él.

JEFE: SHOCKER

Las ondas de choque de este villano son devastadoras. No puedes atacarle directamente, y los artilugios no sirven contra él. Debes arrojarle escombros para que quede aturdido y, entonces sí, lanzarte a golpearlo con golpe de red. Procura evitar sus ataques, siempre atento a tu Sentido Arácnido ❺. En la siguiente fase de este combate, Shocker añadirá ataques de barrido, que debes evitar pegándote al techo. Sigue arrojándole objetos para romper su guardia. Llega la etapa final de la pelea, en la que debes pulsar L1 + R1 para romper los puntos de anclaje de la gran lámpara del techo, y aplastar a Shocker con ella.

RIZANDO EL RIZO 2500 EXP

Ve al puerto, a la dirección que te indica Yuri. Allí debes eliminar con sigilo a los francotiradores de Fisk, y después al resto de enemigos. Cuando llegue el agente Davis, trepa y entra en el almacén por la trampilla del tejado. Vas a conseguir las **Telarañas Eléctricas**, con las cuales debes apuntar a la caja de fusibles ❻ y disparar. Toca investigar el almacén. Localiza las cajas de fusibles que abren el contenedor: ¡vacío! Necesitas encontrar arriba otro contenedor con marcas de una puerta en el suelo. Después, mueve el montacargas para que Davis pueda subir. Activa la caja de fusibles que hay dentro del contenedor y podrás acceder a una trampilla secreta. En el túnel, pégate a la pared para moverte y quitar los

escombros del camino. Investiga esta cámara secreta. Pronto aparecen los Demonios, pero consigues retener uno de los camiones. Acaba con los enemigos, con ayuda de Davis y sus granadas cegadoras. Ahora, persigue a la otra furgoneta, esquivando los cohetes que te lanzan. Una vez sobre el capó, acaba con los Demonios para intentar detener el vehículo. No lo vas a conseguir, pero sí que debes sujetar el camión que está fuera de control ❼.

HOGAR DULCE HOGAR 2500 EXP

¡Hora de un merecido descanso! Ya puedes usar el **Viaje Rápido** para ir directamente a tu apartamento, o a cualquiera de las ubicaciones desbloqueadas en el mapa. Cuando llegues a la azotea, prepárate para un "chasco". Necesitas encontrar el camión de la basura con tu USB. Sigue el indicador en el mapa para llegar a las cocheras, a las que puedes entrar por el hueco de ventilación de la derecha. Examina el camión: ¡Nada! Eddie te indica que los basureros pueden estar en una pizzería cercana. Localiza los camiones con tu escáner. Tu último "cartucho" es la incineradora. Ve al punto indicado y defiende al basurero de los matones. Después, retira las bolsas de basura para recuperar tus cosas. Y de paso, crea el artilugio **Bomba Telaraña**, que te vendrá "de perlas" con otro grupo de enemigos ❽. Como necesitas un lugar donde dormir, ve a casa de MJ, pero una vez allí cambiarás de idea.

PUESTO DE VIGILANCIA 250 EXP

Una vieja amiga te ha dejado un mensaje de voz. Ve al punto indicado y, por medio de los prismáticos, localiza el peluche de Black Cat (el mando vibra al enfocar el muñeco). De este modo activas las **misiones de Black Cat**, con puestos repartidos por toda la ciudad.

NOCHE DE SOFA 250 EXP

A estas alturas de la aventura Spidey necesita descansar. Sigue el indicador para llegar al centro FEAST y busca el sofá en el despacho de Tía May, arriba. Tras la escena, atiende la llamada y sal.

LA GOTA QUE COLMO EL VASO 2500 EXP

Al parecer hay problemas en las Torres Fisk. Ve a las obras y encontrarás a varios Demonios: deshazte de ellos con sigilo ❾. Con los primeros puedes usar el **Derribo Colgado**: pulsa ■ cuando aparezca el mensaje en la pantalla. ¿Ves ese grupo de tres Demonios? Acaba con ellos de un solo golpe, arrojándoles la grúa con L1 + R1. Una vez acabes con los enemigos de la zona, Fisk te ofrece un trato: te dirá quién es el líder de los Demonios si proteges a sus hombres. Muévete por las distintas plantas de los edificios en »







» obras y deshazte de todos los Demonios. Tienes que ir de una a otra planta, entre dos edificios. Para complicar más las cosas, deberás esquivar los misiles que te lanzan desde el helicóptero. Cuando hayas salvado a todos los demonios, sube a la azotea: el helicóptero está escapando. Trata de retenerlo con las telarañas. Después corre por la grúa, pulsando X cuando se te indique ⓾. Debes ser preciso con los QTE o Spidey acabará hecho papilla. Ahora balancéate tras el helicóptero, con cuidado de esquivar los disparos de lanzacohetes. Cuando por fin estés lo bastante cerca, pulsa ▲ para engancharte a la grúa que lleva colgada. Después de atravesar el edificio, corre por las oficinas y salta al helicóptero, que se habrá detenido para atacarte justo enfrente. Ya subido al techo, esquiva los ataques del Demonio a la vez que, pulsando ■ ⓫, destruyes los motores del vehículo. Pronto el helicóptero pierde el control: pulsa L2 y R2 cuando se te indique para evitar un desastre. Después, presiona R1 justo a tiempo y conseguirás enganchar la cola. Ya sólo queda el helicóptero: pulsa L2 y R2 para arrojar telarañas e impedir que caiga sobre los civiles.

Y EL PREMIO ES PARA... 3000 EXP

MJ te llama para que vayas al Ayuntamiento. Tras la secuencia estarás controlando a Miles Morales, el hijo del agente Davis. Pasa por debajo de los escombros y encontrarás a su madre atrapada: con ■ no tienes suficiente fuerza para ayudarle, así que usa la tubería como palanca ⓬. En la zona donde estaba el padre de Miles los Demonios se deshacen de los supervivientes: evita sus linternas y supera los obstáculos. ¡Si te ven, morirás!

OBJETIVO DOBLE 3000 EXP

A partir de esta parte del juego, los Demonios estarán mucho más presentes en la ciudad y deberás combatirlos a menudo. Pon rumbo a la dirección indicada. Se trata de una de las instalaciones de reciclado de Li, y por supuesto allí están sus hombres. Elimínalos con sigilo y busca una puerta con cierre eléctrico. Para abrirla debes localizar las cuatro cajas de fusibles y activarlas con la **Telaraña Eléctrica**. Sigue los cables y las encontrarás enseguida: hay una caja de fusibles a la izquierda de la puerta, otra junto a un camión, la tercera debajo del puente y la última en una pared, tras unas cajas. Entra en las instalaciones secretas para conocer los funestos planes de Li. La siguiente pista te lleva a otra empresa de Li, Consolidated Shipping. Es hora de crear un nuevo artilugio, la **Mina**: prueba este nuevo "juguetito" con los tiradores de la zona superior. Con todo despejado, deshazte del resto de enemigos. Busca los explosivos y luego entra en el despacho, donde encontrarás más pruebas que incriminan a Li. ¡Ah! Ahora hay **bases de los Demonios** por toda la ciudad.


⓾


⓫


⓬





PLAN OCULTO 3000 EXP

Debes volver a FEAST. En la planta de arriba, usa el escáner para encontrar un conducto por el que colarte. Desactiva la caja de fusibles al fondo. Ya en el despacho de Li, investiga a fondo. Hay una caja fuerte detrás de la foto de los padres de Li. La llave está en su diario, en un cajón el escritorio. Coloca el símbolo de la caja fuerte del mismo modo que aparece en la foto de Martin con May 13, y usa la llave. Dentro hay información crucial. Cuando se active la trampa, desactiva los fusibles. Una vez hayas terminado, sal por la trampilla del suelo.

EMPEZAR DE CERO 3000 EXP

El bueno de Otto tiene noticias para ti, de modo que pon rumbo al laboratorio. Una vez en él, puedes echar un vistazo a todas las novedades del "labo", antes de hablar con Octavius. Finamente, completa los puzles de circuitos 14 para reparar la unidad de control.

CITA PARA CENAR 3000 EXP

Mary Jane te espera en su apartamento para la cena. Tras la secuencia, MJ asume el protagonismo. Debes ir a la ventana del despacho para escuchar la conversación, evitando que los matones te descubran. Cuando quieras que un enemigo mire a otra dirección, tira un cajón de herramientas. Ten mucho cuidado de no tropezar con las cajas de cartón. Muévete con sigilo por el taller hasta un generador: enciéndelo para provocar una distracción. Sube la rampa y escóndete tras los bidones amarillos. Cuando acabe la escena, tira el cajón y corre al despacho. Hazle unas fotos a los planos del blindado y revisa el escritorio.

ANDANDO POR EL TEJADO... 3000 EXP

Tu siguiente pista está en ático de Standish, uno de los trabajadores de Osborn. Tan pronto como llegues, ayuda a los policías liquidando a los Demonios. Sube la compuerta para entrar en el edificio. En el garaje, habla con el guardia de seguridad herido y luego acaba con los Demonios de todas las plantas, hasta llegar al hueco del ascensor. Sube por él y, cuando se abran las compuertas, acaba de manera sigilosa con los Demonios que se asomen. Avanza por el conducto hasta la siguiente zona y repite el proceso. Ten cuidado al subir la última zona, ya que los Demonios te atacarán con fuego y dejando caer los ascensores. Por fin, sal por la trampilla del suelo. Standish está en problemas, pero antes de entrar en su despacho debes deshacerte de los Demonios con ataques sigilosos o directos. Cuando acabes con todos, ve al despacho de Standish. Al escapar, tu aliado cae por el hueco del ascensor: pulsa L1 y R1 para usar los escombros como trampolín 15 y atrapa a Standish.

»

¿QUE HAY EN LA CAJA? 500 EXP

Una caja misteriosa ha aparecido en una azotea, en el Suroeste de Hell's Kitchen. Se trata del **primer desafío de Taskmaster**, una serie de retos de Sigilo, Combate, Explosivo y Dron repartidos por todo el mapa. ¡Y te premian las codiciadas **Fichas de Desafío**!

VUELTA AL COLE 3000 EXP

Dirígete a la universidad ESU para localizar a Delaney. Al tratarse de una fiesta de disfraces, Delaney puede estar vestido de Mysterio, Lizard o Vulture. Una vez en la fiesta, sigue a "Mysterio", pero en realidad es sólo una estudiante bromista. Sube a hablar con "Vulture", quien te dirá que Delaney está bailando en la pista, disfrazado de Lizard. Deshazte del bravucón con disfraz de Rhino y sigue a Delaney, entrando por la ventana del edificio. Los Demonios han tomado rehenes: salva al estudiante y acaba con los enemigos. Entra por el conducto del laboratorio y liquida a los Demonios del interior 16. Tras la escena, pelea con el grupo de enemigos y vuelve al exterior. Mr. Negative envía a estudiantes "contaminados" contra ti (incluyendo al falso Rhino de antes), así que incapacítalos para continuar.

SPIDER-PIRATEO 3000 EXP

Te toca ir hasta la Torre Oscorp, en Midtown. Aquí la seguridad es extrema, así que tendrás que hackear el sistema externo. El primer servidor del sistema está en la base de la torre, pero el hackeo pone en marcha las medidas de seguridad. Usa tu escáner para rastrear el siguiente servidor, siempre atento para evitar las mirillas láser de los guardias 17. Este otro servidor activa a su vez los drones, ¡cuidado con ellos y sus focos! Tras el tercer servidor interviene un helicóptero, así que mantente alejado de su foco y llega al último servidor. Ya puedes entrar por el conducto del ático. Recorre el pasadizo y presta atención a la conversación de Norman, justo debajo. Una vez en su despacho, revisa su ordenador.

SIN INVITACION 3000 EXP

MJ te espera en Central Park. Al llegar la acción pasa a Mary Jane, con la que debes usar los señuelos para distraer a los guardias y colarte en las instalaciones. Haz una foto del panel que ves al frente, y sigue hacia la tienda de campaña indicada. Puedes apagar el generador para hacer que el guardia te deje paso. Tira también el cajón de herramientas 18 y prosigue. Ahora, sube las escaleras y crea otra distracción. Si te atascas, usa los señuelos. Avanza por detrás del vehículo en marcha. Después, ve por la izquierda, ocultándote entre las tuberías y el vehículo. Distrae al guardia para entrar en la tienda de Standish.













CONEXIONES FUERTES 500 EXP

Tu amigo Octavius te necesita en el laboratorio. Una vez allí, reduce el tiempo de respuesta del interfaz resolviendo los dos circuitos. Lee el artículo que te indica Doc y examina sus progresos.

PRIMER DÍA 3000 EXP

Miles y May te están esperando en FESTÍN. Defiende al chaval de los matones. Ahora, con Miles, toma un atajo para llegar al centro. Usa la aplicación de pirateo para encender la radio o hackear los drones, y así distraer a los guardias de Sable. Ya puedes entrar en FESTÍN. Peter toma las riendas: habla con la gente del centro o directamente sal de él.

RUMBO DE COLISIÓN 3000 EXP

Persigue al vehículo blindado de los Demonios 19, esquivando los misiles que te disparen. Cuando estés sobre el furgón, acaba con los Demonios que aparezcan. Mr. Negative usa su "toque" para trasladarte a la dimensión negativa. Síguele y acaba con esa especie de zombis que te atacan. Después, resiste el contacto de Martin y pelea contra los Demonios. De regreso a la realidad, pulsa L2 Y R2 para maniobrar el furgón lejos de los civiles.

EL QUE SE ESCAPÓ 3500 EXP

Viaja al punto indicado y revisa el coche. Ahora controlando a Mary Jane, te toca recorrer los objetos de exposición de la Torre Oscorp. Los Demonios no tardarán en hacer su entrada. Intenta acercarte a la tablet de los drones. Cuando los hayas desactivado, muévete. Tu objetivo es la bomba con el **Aliento del Diablo**, así que colabora con Spidey. Debes indicarle objetivos que estén distraídos (pulsando ■) para que pueda incapacitarlos. Cuando lo necesites, usa los señuelos. Si has llegado hasta la bomba, desactívala siguiendo las indicaciones de Peter: primero el cuarto cable (el de debajo del todo), luego el segundo, el tercero y el primero 20. La acción pasa a Spidey, con quien debes eliminar sigilosamente al resto de Demonios. Con los rehenes a salvo, ya puedes seguir a Martin hasta el metro.

JEFE: MR NEGATIVE

Puedes golpear y enredar a Martin, pero sobre todo presta atención a sus ataques para contraatacar. En el siguiente vagón se volverá más poderoso: esquiva sus rayos saltando hacia los lados. Cuando esté agotado aprovecha para golpearle 21. Después, evita los ataques de barrido, saltando al techo. Supera el QTE para por fin incapacitar a Mr. Negative. Ahora debes detener el tren: pulsa a toda velocidad R2 y L2, seguido de **■.**

»







DESCUBRIMIENTO 500 EXP

Otto necesita quiere que vayas cuanto antes al laboratorio. Parece que algo va mal con el interfaz neural: resuelve los tres puzles de diagnóstico para intentar solucionarlo, aunque te será imposible...

REFLEXIONES 500 EXP

Pon rumbo al albergue FESTÍN para hablar con May. ¡Y ya está! Vaya misión más facilita, ¿verdad?

SALTAR DE LA SARTÉN... 4000 EXP

Yuri te pide que investigues el transporte que llevaba la bomba **Aliento del Dragón**. Una vez allí, la acción pasa a la isla-prisión de Ryker. Detén al primer grupo de prisioneros 22. El siguiente grupo de enemigos irá armado. A continuación, despeja de presos el tejado. Salva al agente atrapado y sigue eliminando presos. Luego detén el helicóptero que escapa. Electro está liberando a todos los supervillanos: debes detener al primer contingente de enemigos. Ve tras Electro por el hueco del ascensor, y persíguele esquivando sus ataques 23. En el siguiente hueco, sube evitando los ataques eléctricos del villano.

...A LAS BRASAS 5000 EXP

Esta misión abre el tercer acto del juego, donde tienes acceso a dos nuevos tipos de Bases: los **cuarteles de Sable** y los **campamentos de prisioneros**. Además, por toda la ciudad campan presos de La Balsa y soldados de Sable, todos ellos dispuestos a ponerte las cosas más difíciles. Por si fuera poco, Yuri te informa de dos ataques simultáneos a las comisarías. Sube a la cima del Empire State y pon rumbo al punto del mapa más al este. Electro está atacando sin cuartel: para que los agentes puedan escapar, destruye los transformadores con telarañas 24. Todos ellos están protegidos por enemigos. Empieza por el que lleva el helicóptero y luego ve a por los dos que están sobre azoteas, dejando el del suelo para el final. Cuando acabes, ayuda a los agentes contra los Demonios. Es hora de ir a la otra comisaría, en el Upper West Side. Una vez allí, elimina a todos los presos en los tres focos de la revuelta. En las azoteas te atacan un nuevo tipo de enemigos, los guardias de Sable con jetpack. Acaba con ellos y deshazte del resto de alborotadores. La misión no ha terminado: ve al centro de veteranos cuanto antes. Las llamadas confirman lo peor: ¡un incendio!

SIGUIENDO EL RASTRO 5000 EXP

Desplázate hasta Times Square para seguirle la pista a Octavius. Analiza el cartel que hay en el suelo para encontrar una muestra del virus. Resuelve el patrón genético y verás una

serie de rastros en el escenario. Sigue el que lleva hacia arriba para encontrar la base secreta de Otto. Allí, enciende la luz y analiza todos los objetos para conocer los planes de los Seis Siniestros. Para ver los iconos del plano necesitas encender la caja de fusibles, y así activar la luz ultravioleta. La pista final está sobre la caja en la que se puede leer "Icarus".

JEFES: ELECTRO Y VULTURE

Para poder golpear a Electro, antes debes destruir los transformadores, apuntando a ellos y lanzando telarañas con R1. ¡Y con un ojo a las descargas que te lanza Electro! Vulture entra en acción, pero es fácil darle golpes de red, enredarle y "zurrarle" 25. Atento a sus ataques en vuelo y a las cuchillas que lanza, las cuales les puedes devolver. Ahora también puedes enredar a Electro. Alterna los ataques entre ambos y usa los Remates siempre que puedas. Para el QTE final, pulsa a la vez R2 y L2 y ● en el momento exacto.

CALLES ENVENENADAS 5000 EXP

Dirígete al depósito, en Central Park. El veneno de Scorpion te provoca alucinaciones, así que procura no caer en el mar venenoso 26. Primero, busca un punto elevado para analizar el veneno, resolviendo el patrón. Ahora, ve al Jardín Botánico en busca del primer componente para la cura. Dentro las alucinaciones empeoran: sigue a Octavius a través del parque. Toca ir a por el segundo componente, esta vez esquivando las colas gigantes de Scorpion que salen del mar. Entra en el Puesto de Vigilancia y prepárate para otra alucinación con Otto. Ahora, toca mezclarlo todo en el laboratorio. Ve hasta él y enfréntate a la última alucinación... ¡y a Scorpion! Es una versión muy fácil de derrotar si usas tus redes. Ya puedes crear la cura. Si quieres, revisa el laboratorio para conocer las motivaciones de Otto.

ABASTECIMIENTO 5000 EXP

Pon rumbo al albergue de FESTÍN. Tras la secuencia estarás manejando a Miles. Utiliza la aplicación en los dispositivos cercanos, para así distraer a los presos y llegar hasta los antibióticos. Cuando aparezca Rhino, debes distraerle pirateando las luces. Atraviesa el conducto, pero no salgas hasta que pase el villano. Sube por las cajas y ve hacia la derecha. Escóndete y muévete de una caja a otra para evitar a Rhino. Sigue hasta el contenedor indicado y luego a otro conducto. Activa la lámpara para que Rhino desbloquee tu salida. »









PESO PESADO 5000 EXP

Ve a dirección indicada por Yuri. Rhino está causando el caos en unas obras y debes ponerle fin.

JEFE: RHINO Y SCORPION

Te avisamos de entrada: no tienes nada que hacer contra Rhino "cuerpo a cuerpo". Para poder golpearle, antes debes atacarle con los objetos de las obras. ¿Ves esas marcas amarillas en el suelo? Haz que Rhino se sitúe sobre una de ellas y, a continuación, pulsa L1 + R1 para enganchar la tubería o las cajas que hay sobre las marcas. El impacto dejará "grogui" a Rhino (27), permitiéndote atacar y hacerle un par de combos. Usa **Remates** si tienes. Scorpion no tarda en unirse a la fiesta, pero es un rival mucho más asequible. Sin dejar de pelear con Rhino con el método indicado, esquiva los disparos de veneno de Scorpion y enrédale para poder golpearle. ¡Así de sencillo! Si calculas bien tus movimientos, puedes hacer que Rhino embista a Scorpion y que te haga el "trabajo sucio" para acabar el combate.

SOBRE LA TELA DE UNA ARAÑA... 5000 EXP

Viaja hasta la Torre Oscorp para encontrarte con Mary Jane. Cuando el control pase a ella, necesitarás acceder al ascensor, pero está bloqueado y los controles los vigila un guardia de seguridad. Habla con las personas que hay en el vestíbulo para "meter cizaña" y provocar una pequeña revuelta. Tan pronto los guardias se alejen de la puerta, aprovecha para entrar. Ve por el pasillo y coge el táser; gracias a él podrás acabar con los guardias que estén de espaldas (28). Si te topas con un enemigo que esté de frente, lanza un señuelo para que se gire. Activa los controles del ascensor y vuelve al vestíbulo para colarte en él. Una vez hayas subido al ático de Norman, es importante que investigues todo. La máscara te revela una pared falsa, pero para abrirla necesitas un código. Ese código está en la habitación de Harry: encuentra la llave detrás de la foto de la esposa de Norman. En la habitación de Harry, lee su diario para conocer la clave que buscas. Han entrado los guardias, así que muévete con sigilo y usa los señuelos de distracción. Dentro del laboratorio secreto de Norman, investiga todo y busca la mesa holográfica. La configuración correcta es:

VIPS: Dr. Michaels
EDIFICIOS OSCORP: Registros
PATRULLAS SABLE: Bravo

Selecciona el edificio debajo de esta última categoría. Tras la escena, toca escapar del ático. Evita a los diversos guardias (o incapacítalos con el táser) y corre hasta la terraza.





EL MEOLLO DEL ASUNTO 5500 EXP

Dirígete a la dirección indicada y acaba con los francotiradores 29. Deshazte del resto de Demonios y, a continuación, acaba con los guardias de Sable. Una vez dentro del edificio, sigue el rastro de destrucción. Tras entrar en la zona negativa, persigue a Martin.

JEFE: MR. NEGATIVE

Arrójale objetos a Martin para romper su defensa, pero presta mucha atención a sus ondas de energía. Golpéale 30 a la mínima oportunidad. Poco después Negative invoca a sus "zombis", además de a un gigantesco Demonio. Tienes que eliminar a los enemigos, evitar los ataques de Martin, golpearle y además esquivar los zarpazos del demonio. ¡Uf!

PAX IN BELLO 5500 EXP

Para esta misión debes ir al laboratorio. ¡Recuerda que es la misión final y ya no hay vuelta atrás!

JEFE FINAL: DOCTOR OCTOPUS

Tu nuevo traje te da la ventaja de recargar al instante el **Artilugio** que tengas equipado. Por suerte Ock es vulnerable a tus dispositivos 31, y además podrás enredarle a menudo para romper su guardia. También es fácil esquivar sus ataques y así acumular concentración para **Remates**. Si intenta atraparte, pulsa rápidamente ■. Cuando Otto se suba a la torre de comunicación, balancéate en red para evitar el suelo, además de esquivar lo que te lance este enemigo. Una vez la lucha se traslade al lateral, golpea sin cesar a Otto, esquivando los ataques de los tentáculos que le quedan. ¡Enhorabuena, has terminado! Disfruta del épico final.



»

» MISIONES SECUNDARIAS

LA RED HA CAIDO — 1500 EXP

Dirígete a la comisaría del centro para comenzar esta misión. Por lo visto hay alguien más "trasteando" con las torres de comunicación de la policía. Sigue la dirección del indicador para llegar al primer inhibidor. ¡Era cosa de los matones de Fisk! Acaba con ellos y destruye el resto de los inhibidores repartidos por el mapa: hay dos en los rascacielos cercanos y un tercero en el puerto. Los protegen los hombres de Fisk, así que dales "cera" ❶.

ASALTO AL CASTILLO — 1500 EXP

Ve a una de las azoteas frente a Central Park. La joven ornitóloga te explica que ha visto actividad sospechosa en el parque. El indicador te indica que vayas a Belvedere Castle. Una vez allí, acaba con los matones de Fisk y examina el portátil que estaban manejando... Pero un pajarraco decide robarte el USB, ¡ay mecachis! Tu aliada te indicará cómo atrapar al pájaro que se lo ha llevado, pero resulta que el pájaro se mezcla con otras cuatro aves. Persíguelas ❷ y cógelas una a una (con L1 + R1) para recuperar el pincho USB. Vuelve al portátil para analizar los datos. Los hombres de Fisk quieren subir un virus a la red municipal: ve a cada uno de los puestos y acaba con ellos, antes de que el tiempo se agote. Una vez termines, vuelve cuanto antes a la azotea para salvar a Stephanie de los matones de Fisk.

SPIDER-MAN, DETECTIVE PRIVADO — 1500 EXP

Esta misión se desbloquea en Madison Square Park (Midtown). Habla con la mujer, la cual sospecha que su marido está en problemas. Ve al punto indicado en el mapa para asistir a la conversación entre el marido y una misteriosa mujer. Evitando que te descubran, pégate al muro sobre ellos para sacar una foto de frente al rostro de la mujer ❸. Ahora, sigue al taxi que ha cogido. En la siguiente ubicación, cuélgate del techo y hazle una foto al hombre que charla con la mujer. A continuación te toca seguir al hombre, que va en metro. Tus sensores te permiten ver el vagón bajo el suelo: síguelo para llegar a una nueva ubicación. Pégate al edificio y haz fotos de los ladrones y de sus planos, a través de las ventanas y sin que te vean. Es hora de detenerles: alcanza su vehículo y frustra sus planes.

MUCHO SPIDEY — 1500 EXP

Sigue la dirección indicada para llegar hasta Harlem y habla con el tendero. Al parecer hay alguien haciéndose pasar por Spidey, porque te da las gracias por algo que tú no has


❶


❷


❸





hecho. Tras la conversación, dirígete al teatro señalado en el mapa. Parece que vuelves a llegar tarde: habla con el agente y la testigo. Ve ahora al incendio y habla con los testigos, además de investigar la zona. Junto al coche de bomberos encontrarás el extintor que buscas: resuelve el puzle de patrones químicos para identificar la sustancia. Ahora debes seguir el rastro de tu "suplantador". La pista te lleva hasta otro delito, impedido por el falso Spidey. Sube a la azotea y habla con el único maleante consciente. ¡Por fin le has encontrado! Impide que le disparen en la cabeza ❹ y échale una mano contra los maleantes. Céntrate en los enemigos armados, y luego acaba con los que queden en pie.

AYUDANDO A HOWARD — 1000 EXP

Howard quiere recuperar a sus palomas, y quién es Spidey para negarse. Las doce palomas están repartidas por toda Nueva York; pero si no quieres "pasearte" de un lugar a otro, localiza el punto de **Viaje Rápido** más cercano a cada objetivo. Cada vez que te acerques a una paloma, ésta huirá y deberás perseguirla, siguiendo su rastro azulado. Cuando consigas estar lo bastante cerca de la paloma, presiona L1 + R1 para atraparla.

FAMA EN INTERNET — 1000 EXP

Esta misión tiene comienzo en el extremo Noreste de Harlem. Habla con la chica de la azotea, y a continuación haz una foto del código de la pared para contactar con Screwball. Sigue sus indicaciones hasta el siguiente código. Para encuadrarlo bien, saca la foto desde arriba, en la azotea de enfrente. Deshazte de los enemigos y ve al siguiente código. Encuádralo desde el edificio que hay enfrente, para que las dos piezas encajen ❺. ¡Y ahora, bombas! ¡Esta muchacha está "majara"! Encuéntralas todas antes de que se agote el tiempo. Debes para arrojarlas al aire (L1 + R1) y hacerlas detonar con R1. Es hora de decirle cuatro cosas a Screwball, pero por lo visto sus seguidores buscan pelea: acaba con todos ellos.

TOMBSTONE: EN MARCHA — 1500 EXP

Ve al laboratorio para analizar el dispositivo que Mary Jane le robó a Tombstone en el taller. Necesitas resolver el puzle del circuito de rastreo, para de ese modo invertir la señal y localizar al villano. Rastrea la emisión y atrapa al vehículo, deteniéndolo tras librarte de los ocupantes. Cuando acabes con los moteros que acudan, revisa el interior de la furgoneta. »





¿QUE ESTA CONSTRUYENDO AQUI? 1500 EXP

Tus pesquisas te conducen hasta un almacén del puerto. Elimina a los moteros con sigilo, y luego deshazte de cualquier rezagado "a pie de tierra". Ahora, analiza los bidones junto al camión. Cuando aparezca un enemigo transformado, lánzale objetos y artilugios para dejarle fuera de juego. Despeja la zona de enemigos y analiza el inhalador. Resolviendo el puzle del patrón genético podrás saber qué sustancia usa la droga de Tombstone.

TOMBSTONE: LISTOS PARA... 3500 EXP

Ve al punto indicado en el mapa, situado al norte de Harlem. Es hora de detener a Tombstone, quien además tiene el honor de ser el único jefe final de todas las misiones secundarias.

JEFE: TOMBSTONE

Pese a su temible aspecto, Tombstone no es tan fiero como aparenta. La clave está es prestar atención a tu **Sentido Arácnido** y esquivar los temibles golpes de su mazo. Usa contra él lanzamientos de objetos, artilugios y redes para romper su defensa ❻. También puedes usar remates para reducir su salud. Cuando le hayas golpeado lo suficiente, vendrán sus matones. Una vez le hayas administrado la medicina, Tombstone te atacará con unas cadenas en llamas, pero ahora es más vulnerable que antes: dale el golpe final.

COLEGAS DE LA UNI 1500 EXP

En Greenwich hay un estudiante que necesita tu ayuda, y que va a ser el eje de las cinco siguientes misiones. Philip te da una foto para localizar a su amigo ❼, y la imagen te sugiere que vayas a la zona costera, en el Distrito Financiero. No te preocupes si no la localizas: una vez en el Distrito, al balancearte no tardarás en ver un cuadrado verde en el mapa, que es tu objetivo. Cuando llegues a la azotea, detén a los estudiantes contaminados.

TIC TAC 1500 EXP

Philip quiere que localices a otro estudiante extraviado, víctima sin duda de Mr. Negative. Las vías del tren de la foto te indican que el joven está en el distrito de Harlem, así que ve allí. Cuando hayas localizado la zona, Habla con el ciudadano herido, que te indicará en qué dirección están los estudiantes contaminados. Pelea con ellos para poder reducirlos.





CAMISA DE ONCE VARAS — 1500 EXP

De vuelta en Greenwich, Philip te pide que encuentres a otro estudiante extraviado. Ve al Upper East Side (usa el **Viaje Rápido** si lo deseas) y encuentra un pequeño parque con motos. Acaba con los matones de la zona y reduce al estudiante problemático.

UN ASUNTO A DEBATIR — 1500 EXP

Hay más estudiantes perdidos. A tenor de la imagen que te pasa Philip, esta vez se encuentran en el Puente de Brooklyn (al sureste). Al llegar allí descubres que los estudiantes están a punto de hacer que explote un camión de combustible ❽: debes detenerlos.

VENTAJA DE JUGAR EN CASA — 1500 EXP

En esta ocasión se ha perdido un equipo completo de deportistas. ¡Está visto que no se les puede dejar solos! Menos mal que esta vez no tienes que recorrer todo el mapa: la foto que te da Philip indica que están muy cerca, en el parque de Washington Square junto a la ESU. Búscalos allí y, tan pronto los localices, dales un "correctivo" para sacarlos de su trance.

A LA CAZA DEL FRANCOTIRADOR — 3000 EXP

En el Distrito Financiero hay un agente que necesita tu ayuda, debido a los desmanes de los hombres de Mr. Negative. Tienes sólo dos minutos y medio para encontrar a los tres francotiradores y dejarlos KO, así como a todos los Demonios que aparezcan. Después, ve a Battery Park. Los demonios han tomado a un grupo de rehenes en esa estructura circular. Para que los prisioneros no sufran daños, acaba primero con los francotiradores de la zona superior (de manera sigilosa, claro), y luego con el resto de enemigos en el suelo.

ERROR: ARCHIVO NO ENCONTRADO — 3000 EXP

Un "poli" te avisa de que han desaparecido las pruebas que incriminan a Wilson Fisk. Ve a buscar el disco duro que las contiene, rastreando su señal. Al llegar a las obras, deshazte de los francotiradores de manera sigilosa, y después del resto de enemigos de la zona. Coge el disco duro del maletero y regresa con el agente del principio. Los hombres de Fisk no tardan en lanzar un ataque contra la comisaría. Empieza por los enemigos que usan lanzacohetes ❾ y luego deshazte de todos los que están atacando a pie de tierra.

»

» PUESTOS DE INVESTIGACIÓN

Tu buen amigo Harry Osborn quiere que hagas lo posible por mantener estos puestos, que velan por la protección de Nueva York. Al resolver cada uno de los puestos ganarás 100 puntos de Experiencia y dos Fichas de Investigación.

REDUCIENDO EL ESMOG

Este es el puesto Vega, en Hell's Kitchen. Hay que reducir la contaminación de la ciudad. Busca las nubes de esmog y atraviesa un mínimo de ocho, para obtener las muestras necesarias. Una vez las tengas toda, es hora de encontrar las fuentes de contaminación: **dos vehículos defectuosos** y **una chimenea**. Encuentra los dos coches y hazle una foto a cada uno. Por último, "retrata" la chimenea.

VACUNA A LOS PECES

Busca el puesto Ganímedes, que está en Hell's Kitchen. En esta ocasión debes velar por la salud de los peces del Hudson. Sigue el indicador que te lleva hasta el puerto; cuando estés allí, busca en el agua los barriles contaminantes en cada sección. Debes sacarlos todos ❶, con L1 + R1. Hay un total de **13 barriles**. Tras esto, esparce la vacuna con L1 sobre las siete zonas indicadas.

CADENA DE DATOS

El puesto Leo se encuentra en Midtown. Para gestionar el exceso de datos en la red, necesitas establecer una red de servidores. Para ello hay que buscar **ocho torres** y alinearlas: mueve la antena para que el "rayo de datos" impacte en la siguiente antena ❷, que verás destacada a lo lejos. ¡Hazlo deprisa! Cada vez que el rayo conecte y se ponga verde, conseguirás reiniciar la cuenta atrás. Tras conectar la última antena, conecta los servidores resolviendo el circuito.

OCULTO EN LA MULTITUD

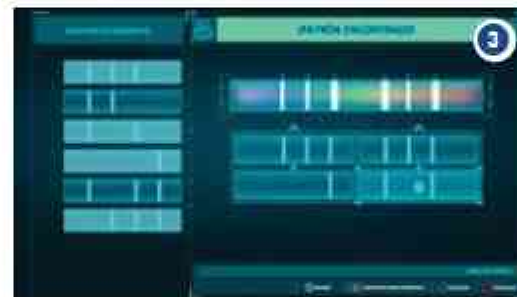
En Greenwich se encuentra el puesto Pegaso. Necesitas muestras del virus que preocupa a Harry, así que ve al punto indicado para activar tu **Spider-Bot**. ¡Qué monada! Usa el robot para atravesar cada una de las nubes verdes y extraer muestras de todas ellas. Si un grupo de personas te impide avanzar, dispérsalas con la señal acústica, pulsando ▲. Finalmente, atrapa al enemigo "contaminado", pulsando R1 para lanzarle telarañas. Vuelve como Spider-Man para recoger tu **Spider-Bot** y llevarlo de vuelta al puesto de investigación.

COLEGUITAS BACTERIANOS

Este es el puesto Tritón, en el Distrito Financiero. Necesitas mejorar la bacteria "come-plástico" de Harry, así que pon rumbo a la ESU para conseguir componentes químicos. Al llevar la bacteria en tus lanzarredes no podrás balancearte: te toca ir "a patita". Busca en los contenedores de basura los ingredientes químicos que necesitas. Una vez tengas todo, ve al laboratorio de Octavius. Tienes que procesar la muestra y analizar la sustancia, resolviendo un **puzle de patrones** ❸. Sal del laboratorio y vuelve al puesto de investigación, para probar la bacteria en los restos en la papelera.













FRECUENCIA DE ANTENAS

Ve al Distrito Financiero para localizar el puesto Lyra. Ahora vas a reparar la **red de telefonía local**. Para ello debes reiniciar las antenas de la zona, pero cuidado: si caes en el escáner de banda ancha (las zonas azuladas sobre el cielo y debajo), las interferencias te harán mucho daño. Puedes balancearte por las alturas enganchando tu red a los numerosos helicópteros que sobrevuelan la zona.

ALERTA DE ESMOG

Si vas a Chinatown podrás localizar el puesto Sirio. En él te espera otra misión de contaminación, así que busca las nubes de esmog para obtener ocho muestras ❹. Una vez las tengas, busca por la zona los **tres vehículos** responsables de las emisiones contaminantes, y hazles una foto a cada uno. ¡Buen trabajo!

BAJO PRESIÓN

Puedes acceder al puesto Géminis en Chinatown. Algo va mal con la presión del agua en el suministro de la ciudad. Para empezar, pulsa L3 para localizar las tuberías, en la piscina de al lado. Sigue las tuberías para encontrar la válvula, la cual debes girar. Esto aumenta la presión y provoca fugas en las torres de agua. Busca las **ocho torres** (indicados con iconos azules en el mapa). Debes sellar las fugas con telarañas ❺: apunta con L2 y dispara con R1. Con todas las torres selladas, toca encontrar el atasco en las tuberías. Sigue el indicador hasta el puerto y, para terminar esta misión, desatranca con L1+R1 la tubería de desagüe.

VACUNA PARA PALOMAS

Te toca ir a Midtown, al puesto Betelgeuse. Las palomas (¡las ratas del aire!) están contaminadas, por lo que es necesario vacunarlas. Empieza por dirigirte al parque de Midtown; una vez allí, extiende la vacuna con L1, hasta cubrir las **ocho zonas** indicadas en el minimapa. Después, sigue tus indicadores a la siguiente zona de contaminación, que es otro parque. Cubre sus cuatro secciones con la vacuna. Por último, analiza a las palomas junto a la estatua del parque para ver si se han curado.

SPIDER-BOT

En el Upper West Side te espera el puesto Arturo. El **Spider-Bot** vuelve a la acción, esta vez en el parque. Suéltalo en el punto indicado, para a continuación buscar el rastro de indicadores anaranjados: te llevarán hasta su "hermano" robótico. Pero justo cuando todo iba bien, una paloma decide capturarte. No hagas nada y deja que te lleve hasta su nido. Ve como Spidey al nido y recupera tus dos **Spider-Bots.**

AGITAR Y MEZCLAR

Ve al Upper East Side, al puesto Ceres. En esta misión "acuática" tienes que ir al parque y tomar una muestra del agua bacteriana. Para conseguir resultados, necesitas "agitar" bien la muestra. Sube al edificio más alto de la zona y salta al vacío. Necesitas hacer caída libre desde un mínimo de **cien metros**, y balancearte justo al final. Debes repetir el proceso, pero esta vez desde una altura de **250 metros**. Para conseguirlo, salta desde la cima de la **Torre Oscorp** ❻. Una vez termines, regresa al parque y trata el agua con la cura. »

» ## VISIBLEMENTE ALTERADOS

Dirígete al puesto Bellatrix, en el barrio de Harlem. ¡Cómo mola, camuflaje óptico! Por desgracia, sólo vas a poder usar este dispositivo en la misión actual. Actívalo para poder entrar en el radio de acción de los drones militares, los cuales debes destruir. Hay un total de **12 drones** patrullando la zona. Ten en cuenta que, al activar el camuflaje, no puedes usar los lanzarredes. Por tanto, algunos drones requieren que te acerques usando las redes, y activar el camuflaje justo al entrar en contacto con su radio de acción. Fíjate bien en las rutas que siguen y salta a ellas en el momento adecuado.

PROBLEMA VENTILADO

También en Harlem está el puesto Polaris. Para que los neoyorkinos puedan seguir disfrutando de la ecológica calefacción de vapor, necesitas echar un ojo a la presión de las cañerías. Ve a cada uno de los edificios indicados y despeja los **15 conductos** 7, sin dejar de balancearte en red. Necesitas apuntar a ellos y dispararles varias redes, hasta romper cada una de las rejillas. Por último, activa la válvula de presión en la azotea.

FUGA DE QUÍMICOS

Esta misión transcurre en Midtown, en el puesto de investigación de Rigel. Una vez más debes identificar unos **químicos tóxicos**, empezando por analizar la chimenea indicada. Resuelve el patrón y luego pulsa R3 para mostrar las tuberías, que te llevarán a los componentes químicos 8. Repite el proceso con cada chimenea (analizar y resolver el patrón). La fuga está en los barriles de la azotea de un edificio contigua. Usa los sacos de cemento para contener la contaminación y, por último, sella la rejilla con telarañas.

QUE TIEMBLE HARLEM

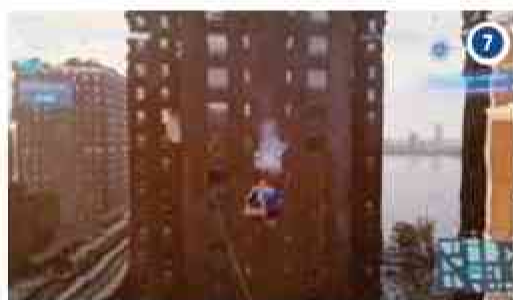
Localiza el puesto Aries en Harlem. Esta misión requiere que hayas conseguido la habilidad **Golpe en el suelo**. Debes encontrar los **seis sistemas de presión**, usando tu escáner. Desde el aire, mantén pulsados ■ + X para dar un golpe en el suelo, que te indique la localización de cada punto de presión.

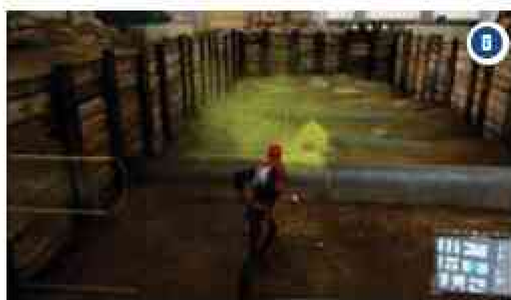
REINICIAR TIMES SQUARE

Localiza en Midtown el puesto Altair. Tu objetivo es ir a Times Square y, por medio de las Telarañas Eléctricas, reiniciar las **20 pantallas defectuosas** de la zona. Es muy sencillo: simplemente debes apuntar con L2 y disparar con R1.

PARARRAYOS

El nombre de este puesto es Canopo, y está en el Upper West Side. Prepárate para la misión de puestos más difícil de todas. Debes conectar todas las antenas de los puestos de investigación; el problema es que, al hacerlo, tu cuerpo se carga de estática y atraerás a los rayos. Presta atención a tu sentido arácnido para esquivarlos, y procura curarte a menudo. Una vez hayas enlazado todas las antenas, tienes que ir a lo alto de la **Torre Oscorp** y usar la gran antena para "cerrar" el entramado digital de todos los puestos 9.


7


8


9

OTROS RETOS

A medida que progreses en el juego, desbloquearás en el mapa una serie de retos especiales. Complétalos para conseguir Experiencia, pero también gran cantidad de Fichas especiales, con las que podrás conseguir equipamiento avanzado.

DELITOS

Aunque cada distrito tiene múltiples delitos, pueden surgir de forma aleatoria. Gracias a ellas consigues Fichas de Delito, las más fáciles del juego.
PRIMER ACTO: atracos, persecuciones ❶, secuestros, venta de droga, peleas callejeras.
SEGUNDO ACTO: se añaden los delitos de Demonios.
TERCER ACTO: delitos de presos, revueltas, persecuciones y ataques de los hombres de Sable.



GUARIDAS

Con ellas consigues Fichas de Base. En ellas debes combinar el sigilo con las peleas. Puedes repetirlas para mejorar tu puntuación y conseguir más premios ❷. Hay tres tipos diferentes de Guaridas en el juego:
Guaridas de Fisk (Se desbloquean en el Primer Acto).
Almacenes de los Demonios (Segundo Acto).
Puestos de Sable & Campos de prisioneros (Tercer Acto).



BLACK CAT

La Gata Negra tiene puestos de vigilancia por toda la ciudad. Ve a cada uno de ellos y usa los prismáticos para encontrar los peluches ❸ (cuando los estés enfocando, el mando vibrará). Si completas todos los puestos, además de obtener EXP podrás entrar en la base secreta de Black Cat, donde te espera el Traje Oscuro.



TASKMASTER

Este villano te pone a prueba con una serie de Desafíos. Según tu puntuación obtendrás una, dos o tres Fichas de Desafío, las más difíciles del juego.
DRON: atrapa el dron a tiempo y sube de puntuación, destruyendo las cámaras a tu paso.
SIGILO: supera con nota varias situaciones con rehenes.
ACCIÓN: acaba con tus enemigos pronto y sin recibir daño.
EXPLOSIVOS: localiza las bombas y hazlas detonar ❹.
Taskmaster se enfrentará a ti hacia la mitad de los Desafíos y al completarlos todos. ¡Y es un enemigo muy duro! Sólo puedes golpearle si le arrojas objetos o con contraataques. »



» TRAJES

En esta aventura te esperan 28 trajes de Spider-Man, sacados de sus películas y cómics. Cada traje tiene se puede equipar con tres Mejoras, y todos tienen un poder especial. Te detallamos cómo conseguirlos todos, incluyendo los trajes "secretos".

1. TRAJE AVANZADO

PODER: Concentración en batalla (genera concentración).
REQUISITOS: Ninguno.

2. TRAJE CLÁSICO (DAÑADO)

PODER: Idéntico al Clásico. Sin poder asignado.
REQUISITOS: Ninguno.

3. TRAJE CLÁSICO

PODER: Floración de telarañas (salta y enreda a todos).
REQUISITOS: 2 Fichas de Mochila y 2 Fichas de Crimen.

4. TRAJE NOIR

PODER: Sonido del silencio (los enemigos no piden refuerzos).
REQUISITOS: 2 Fichas de Mochila y 2 Fichas de Base (Nivel 3).

5. ARAÑA ESCARLATA

PODER: Trampa holográfica (crea señuelos holográficos).
REQUISITOS: 3 Fichas de Crimen y 2 Fichas de Lugares (Nivel 4).

6. SPIDER-ARMADURA: MK II

PODER: A prueba de balas (eres antibalas por unos segundos).
REQUISITOS: 1x Base, 1x Lugar y 2x Investigación (Nivel 5).

7. TRAJE SECRET WAR

PODER: Carrera armamentística (Descarga de PEM).
REQUISITOS: 2x Mochila, 2x Investigación y 1x Base (Nivel 7).

8. TRAJE STARK

PODER: Spider-Colega (llama a un colega para que te ayude).
REQUISITOS: 3x Crimen, 1x Base y 1x Investigación (Nivel 9).


1


3


4


5


6


7


8


9


10

9. TRAJE NEGATIVO

PODER: Onda sísmica negativa (libera una onda de energía).
REQUISITOS: 1x Base, 2x Lugar, 1x Investigación (Nivel 11)

10. TRAJE DE AISLAMIENTO

PODER: Puñetazo eléctrico (los guantes se electrifican).
REQUISITOS: 3 Fichas de Crimen, 1 Ficha de Base, 1 Ficha de Investigación (Nivel 13).

11. SPIDER-PUNK

PODER: Dale caña (onda sónica con golpe de guitarra).
REQUISITOS: 2 Fichas de Mochila, 3 Fichas de Crimen, 2 Fichas de Lugar (Nivel 16).

12. TRAJE DE LUCHA LIBRE

PODER: Rey del Ring (un agarre de telaraña sin usar redes).
REQUISITOS: 2 Fichas de Mochila, 2 Fichas de Base, 2 Fichas de Investigación (Nivel 19).

13. MIEDO ENCARNADO

PODER: Daño cuádruple.
REQUISITOS: 2 Fichas de Base, 6 Fichas de Desafío, 3 Fichas de Investigación (Nivel 21).

14. TRAJE DE SIGILO "DEMASIE"

PODER: proyector neblinoso (camuflaje parcial).
REQUISITOS: 2 Fichas de Base, 4 Fichas de Desafío, 3 Fichas de Lugar (Nivel 23).

15. SPIDER-ARMADURA MK III

PODER: Placas de titanio (las balas rebotan hacia el enemigo).
REQUISITOS: 2x Base, 4x Desafío, 4x Crimen (Nivel 26).

16. SPIDER-MAN 2099

PODER: Gravedad baja (desciende la gravedad en el aire).
REQUISITOS: 2 Fichas de Base, 4 Fichas de Crimen, 4 Fichas de Investigación (Nivel 29).

17. IRON SPIDER

PODER: Brazos de hierro (activa Cuatro brazo articulados).
REQUISITOS: 3 Fichas de Base, 3 Fichas de Desafío, 4 Fichas de Crimen (Nivel 31). »

















»

18. TRAJE DE VELOCIDAD

PODER: Relámpago (derriba enemigos con aceleración).
REQUISITOS: 2x Mochila, 4x Desafío, 2x Lugar (Nivel 33).

19. SPIDER-ARMADURA MK IV

PODER: Escudo de defensa (absorbe daño temporalmente).
REQUISITOS: 4 Fichas de Base, 4 Fichas de Desafío, 3 Fichas de Lugar (Nivel 35).

20. SPIDER-FANTASMA

PODER: Fuego espiritual: canaliza ondas de energía dañina.
REQUISITOS: 6 Fichas de Base, 6 Fichas de Desafío, 6 Fichas de Crimen (Nivel 37).

21. TRAJE BLANCO 2099

PODER: Golpe conmocionante (los enemigos salen volando).
REQUISITOS: 4x Base, 4x Desafío, 4x Crimen (Nivel 39).

22. TRAJE VINTAGE

PODER: Pullas (burlas ofensivas).
REQUISITOS: 4x Mochila, 4x Desafío, 4x Crimen (Nivel 41).

23. ULTIMO ESTERTOR

PODER: Furia implacable (tus ataques son imparables).
REQUISITOS: 20 Fichas de Crimen (Nivel 45).

24. ROPA INTERIOR

PODER: Ecualizador (todos caen de un golpe, incluso tú).
REQUISITOS: 100% del juego.

25. TRAJE CASERO

PODER: Sin poder asociado.
REQUISITOS: Encuentra las 55 Mochilas del juego.

26. TRAJE ANTI-OCK

PODER: Reabastecimiento (recarga el artilugio equipado).

27. TRAJE OSCURO

PODER: Sin poder asociado.
REQUISITOS: Localiza a Black Cat.

28. TRAJE ESU

PODER: Sin poder asociado.
REQUISITOS: Encuentra las 50 Fotos Secretas del juego.



















LUGARES DE INTERÉS

¿Quieres hacer turismo por Nueva York? Consigue EXP y Fichas de Lugar, fotografiando sitios emblemáticos de la ciudad y localizaciones del universo Marvel.

HARLEM

El Bar sin Nombre

UPPER WEST SIDE

Campus de Morningside
Museo de Historia Natural
Lincoln Center

UPPER EAST SIDE

Museo Solomon. R. Guggenheim
Torre de los Avengers 1
Puente de Queensboro
La Balsa

CENTRAL PARK

Museo de Arte Contemporáneo
Fuente de Bethesda

MIDTOWN

Rand Corporation
Radio City Music Hall
Rockefeller Center
Catedral de San Patricio 2
Times Square
Biblioteca de Nueva York
Empire State Building
Terminal de Grand Central
Embajada de Wakanda
Edificio Chrysler
Naciones Unidas
Embajada Symkaryana
Madison Square Park
Puente de Queensboro

DISTRITO FINANCIERO

Sede de Control de Daños
Edificio Municipal
Ayuntamiento
Iglesia de la Trinidad
Wall Street
Battery Park
Puente de Brooklyn

CHINATOWN

Confucious Plaza
Puente de Williamsburg
Mott Street
Puente de Manhattan

GREENWICH

Edificio Flatiron
Sede del canal FACT
Union Square Park
ESU
Washington Square Park
Santuario 3

HELL'S KITCHEN

Torre Fisk
Gimnasio Fogwell
Josie's
Investigaciones Alias
Madison Square Garden
Refugio de la Misión Clinton







FOTOS SECRETAS

La Mejora Sensor de Proximidad oculta un secreto especial. Una vez la equipes a un traje y estés jugando, verás que a veces aparece el símbolo de una cámara en el mapa. Son **localizaciones secretas** 4, y hay **50** de ellas. Encuéntralas todas y podrás acceder a un **traje especial de la ESU**.



»

» MOCHILAS

Por toda Nueva York hay 55 mochilas, con recuerdos especiales en la vida de Peter Parker. Además de proporcionarte Fichas de Mochila y 25 puntos de Experiencia cada una, si las encuentras todas desbloquearás el Traje Casero de Spider-Man.

MOCHILA #1
Centro de Chinatown, edificio frente al puente.
OBJETO: Menú de primera cita.

MOCHILA #2
Junto al rótulo del edificio H.E.A.R.T., en Chinatown.
OBJETO: Factura de hospital.

MOCHILA #3
Greenwich, frente a los paneles solares.
OBJETO: Flor del baile.

MOCHILA #4
Distrito Financiero, junto a valla publicitaria.
OBJETO: Guantes de electricista.

MOCHILA #5
Distrito Financiero, sobre los rótulos amarillos.
OBJETO: Tarjeta de la ESU.

MOCHILA #6
Esquina del callejón en el centro de Midtown.
OBJETO: Spider-rastreador.

MOCHILA #7
Azotea en el centro de Midtown.
OBJETO: Solicitud de alquiler.

MOCHILA #8
Bajo la cúpula del edificio al este de Midtown.
OBJETO: Fragmento del cuerno de Rhino.

MOCHILA #9
Bowery, junto a contenedor de basura en Chinatown.
OBJETO: Peluche Spidercito.

MOCHILA #10
Lateral de edificio en el centro de Greenwich.
OBJETO: Credenciales de Oscorp.

MOCHILA #11
Bajo los paneles solares, frente a Washington Square Park.
OBJETO: Selfi de Spidey.

MOCHILA #12
Edificio SNC, en Greenwich.
OBJETO: Redes para brazos.

MOCHILA #13
Junto a grafiti de Black Cat, en el centro de Midtown.
OBJETO: Contacto de Yuri.

MOCHILA #14
Centro de Midtown, encima de enredaderas.
OBJETO: Puño americano.

MOCHILA #15
Distrito Financiero, junto a valla publicitaria.
OBJETO: Tarjeta deseando suerte.

MOCHILA #16
Azotea en el Upper West Side.
OBJETO: Llavero metálico.

MOCHILA #17
Iglesia al sur de Hell's Kitchen.
OBJETO: Lentes agrietadas.

MOCHILA #18
Callejón en el centro de Chinatown, al lado de un aparato de aire acondicionado
OBJETO: Dibujo de un fan.

MOCHILA #19
En lo alto de la Iglesia de Trinidad, Distrito Financiero.
OBJETO: Receta del pegote.

MOCHILA #20
Distrito Financiero, junto a valla publicitaria.
OBJETO: Relicario de Peter.

MOCHILA #21
Farola en la zona del puerto del Distrito Financiero, al este.
OBJETO: Calculadora gráfica.

MOCHILA #22
Cúpula en el extremo norte de Midtown.
OBJETO: Traje de Shocker.

MOCHILA #23
Farola en el extremo norte del Upper West Side.
OBJETO: Fragmento de sigilo.

MOCHILA #24
Edificio en el centro de Harlem.
OBJETO: Cómic de un fan.

MOCHILA #25
Contenedores en el centro de Harlem.
OBJETO: Tarjeta del bufete de Nelson & Murdock.

MOCHILA #26
Chimenea al este de Harlem.
OBJETO: Spider-Señal.

MOCHILA #27
Garajes subterráneos al este del Upper East Side.
OBJETO: Imán de Jameson.

MOCHILA #28
Debajo del puente principal de Central Park.
OBJETO: Consola portátil.

MOCHILA #29
Bóveda al sur de Central Park.
OBJETO: Panfleto de lucha libre.

MOCHILA #30
Azotea al norte de Midtown.
OBJETO: Camiseta del instituto.

MOCHILA #31
Azotea de la torre del reloj, al norte de Chinatown.
OBJETO: Prototipo fallido.

MOCHILA #32
Patio al norte de Greenwich.
OBJETO: Gorra de repartidor de pizza "Pizza Amigos".

MOCHILA #33
Hueco del edificio con publicidad Crow's Nest, en Midtown.
OBJETO: Tesis universitaria.

MOCHILA #34
En Midtown, en el techo del túnel sobre el tráfico.
OBJETO: Globo de nieve.

MOCHILA #35
Al oeste de Greenwich, debajo del edificio.
OBJETO: Lanzatelarañas clásico.

MOCHILA #36
Callejón al sur de Hell's Kitchen.
OBJETO: Inhibidor de Vulture.

MOCHILA #37
Zona portuaria al oeste de Hell's Kitchen.
OBJETO: Sangre de Lizard.

MOCHILA #38
Al oeste del Upper East Side.
OBJETO: Cámara vieja.

MOCHILA #39
Junto a un contenedor, en un callejón al norte de Harlem.
OBJETO: Fragmento de casco.

MOCHILA #40
Patio al sur de Harlem, debajo de un balcón.
OBJETO: Pin de la Patrulla Arácnida.

MOCHILA #41
Plaza en el extremo sur de Upper West Side, bajo un arco.
OBJETO: Artículo de MJ.

MOCHILA #42
Arco invertido en edificio del extremo norte de Midtown.
OBJETO: Solicitud de trabajo.

MOCHILA #43
En el solar de Hell's Kitchen.
OBJETO: Artículo sobre "la amenaza arácnida".

MOCHILA #44
Debajo de un puente, junto a las vías en Hell's Kitchen.
OBJETO: Móvil antiguo.

MOCHILA #45
Azotea del rascacielos al este de Hell's Kitchen.
OBJETO: Libro de Física.

MOCHILA #46
Edificio con fachada clásica, Distrito Financiero.
OBJETO: Receta de pastel.

MOCHILA #47
Extremo noroeste de Harlem, junto al cementerio.
OBJETO: Bocetos arácnidos.

MOCHILA #48
Azotea de edificio al sureste del Distrito Financiero.
OBJETO: Libro de autoayuda.

MOCHILA #49
Al sur del Distrito Financiero.
OBJETO: Kit de higiene.

MOCHILA #50
Extremo noreste de Midtown, bajo el puente.
OBJETO: Entrada de partido.

MOCHILA #51
En la torre de radio de un edificio al sur de Chinatown.
OBJETO: Tarjeta del Deep End.

MOCHILA #52
Torre de los Avengers.
OBJETO: Frasco de arena.

MOCHILA #53
Reja de ventilación, al norte del puerto de Hell's Kitchen.
OBJETO: Gafas viejas.

MOCHILA #54
Techo del arco en edificio del centro del Distrito Financiero.
OBJETO: Premio de ciencias.

MOCHILA #55
Distrito Financiero, junto a valla publicitaria.
OBJETO: Frasco de especias.

»

» TROFEOS

Los Trofeos de Spider-Man se pueden obtener en cualquier modo de dificultad, y son en su mayoría bastante fáciles de conseguir. Ten en cuenta que algunos Trofeos, relacionados con el argumento principal, pueden aparecer como Ocultos.

TROFEO DE PLATINO

TODO LO QUE HACE UNA ARAÑA
Consigue todos los trofeos, incluyendo los ocultos.

TROFEOS DE ORO

SPIDER-MAN SUPERIOR
Desbloquea todas las habilidades de Spider-Man.

ME ENCANTA MANHATTAN
Completa al 100% todos los distritos del juego.

TROFEOS DE PLATA

MAESTRO DE MAESTROS
Derrota a Taskmaster.

MOCHILERO
Reúne todas las mochilas.

HUELLAS DE GATO
Da con el paradero de Black Cat.

SANTUARIO INTERIOR
Desmantela todos los almacenes de los Demonios 1.



TODOS LOS HOMBRES DEL REY
Desmantela todas las guaridas de Fisk.

TÁCTICAS MERCENARIAS
Desmantela todos los puestos de Silver Sable.

DE VUELTA AL TRULLO
Desmantela todos los campamentos de prisioneros.

PATRULLA VECINAL
Completa todos los crímenes de facción en un distrito.

UN TRAJE PARA CADA TEMPORADA
Compra todos los trajes.

CORRECTIVO
Completa todas las misiones de estudiantes contaminados.

TROFEOS DE BRONCE

SPIDERSENSATO
Realiza 10 esquivas perfectas.

A TODA MÁQUINA
Haz 10 derribos de coches 2.



UN GRAN PODER...
Presenta tus respetos ante la tumba de Ben Parker: su lápida está en el cementerio de Harlem, al norte del mapa.

HÉROE EN CIERNES
Pósate en lo alto de la Torre de los Avengers, en el centro del Upper East Side.

DE TURISMO
Fotografía todos los Lugares de Interés del mapa.

NACIDO PARA MONTAR
Monta en metro 5 veces.

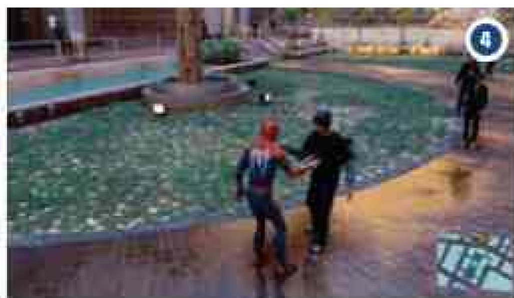
PEGAJOSO Y HABILIDOSO
Encadena 4 acrobacias únicas antes de aterrizar.

VESTIDOR ELEGANTE
Desbloquea y ponte 5 trajes nuevos de Spidey.

ARACNOFOBIA
Realiza 75 derribos sigilosos.

OBJETOS PERDIDOS
Recoge 5 mochilas 3.









UN SPIDER-MAN DE MUNDO
Saluda a 10 ciudadanos. Para saludar, camina entre la gente y pulsa ■ ❹.

AQUÍ HAY GATO ENCERRADO
Encuentra un coleccionable de Black Cat.

DESFASE EN LA BASE
Completa todos los objetivos de una base.

COBERTURA ASOMBROSA
Activa todas las torres de vigilancia de la ciudad.

MECHA CORTA
Consigue una puntuación Colosal o superior en el desafío explosivo de Taskmaster.

PUÑOS FURIOSOS
Consigue una puntuación Colosal o superior en el desafío de combate de Taskmaster.

NINJA
Consigue una puntuación Colosal o superior en el desafío de sigilo de Taskmaster.

CAZADOR ESPÍA
Consigue una puntuación Colosal o superior en el desafío de dron de Taskmaster.

BUSCADOR DE DESAFIOS
Completa todos los desafios que te propone Taskmaster.

I+D
Completa todos los puestos de investigación.

DEMONIOS EMERGENTES
Completa el primer acto (juega hasta los acontecimientos del Ayuntamiento).

LOS SEIS REUNIDOS
Completa el segundo acto, tras los sucesos de Ryker.

FIN DE LA PARTIDA
Completa el tercer acto (termina el juego).

¡LA CIENCIA AL PODER!
Crea 15 mejoras.

UN POCO DE MANO DE OBRA
Completa todos los proyectos opcionales del laboratorio ❺.

DERROCANDO A KINGPIN
Derrota a Fisk.

MANTENTE POSITIVO
Derrota a Li.

TOMA DE TIERRA
Derrota a Electro y a Vulture.

PICAR Y APLASTAR
Vence a Scorpion y Rhino ❻.

TERMINA CON TOMBSTONE
Derrota a Tombstone en su misión secundaria.

CHOQUE Y TEMOR
Derrota a Shocker.

EL AZOTE DE LOS PÁJAROS
Molesta a un mínimo de 500 bandadas de palomas.

REY DE LA JUNGLA DE CRISTAL
Completa una marca de travesía de nivel 1.

¡Y NO TE LEVANTES!
Completa una marca de combate de nivel 1.

DAOS UN ABRAZO
Golpea entre sí a 10 pares de enemigos con minas.

CAZADOR DE PALOMAS
Atrapa a todas las palomas de Howard en su secundaria.

TU AMIGO Y VECINO SPIDER-MAN
Completa todas las misiones secundarias.

EL MÉTODO CIENTÍFICO
Crea tu primera mejora.